TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,95€
3'95€
AÑO XVIII - Número 90
HOBBY PRESS



¡¡ANALIZAMOS LA PRIMERA VERSIÓN EN CASTELLANO!!

WARCRAFT III

¡¡Un juego bestial!!

¡¡AVANCE EXCLUSIVO!!

IRON STORM

La acción abre un nuevo frente en tu PC

ESPECIAL E3
¡¡Los juegos que no te puedes perder!!
DOOM III, C&C GENERALS, EVERQUEST 2...

2 Cds ¡¡exclusivos!!

ESTE MES 10 DEMOS

con las mejores demos jugables para Pc

SOLDIER OF FORTUNE II
MOTO GP
NEW WORLD ORDER
HALLOWEEN
y muchas más

Además, descubre cómo es WARCRAFT III

LA PREVIEW QUE ESPERABAS

UNREAL TOURNAMENT

Explota el multijugador

¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!

Llega al final de GTA III y DUNGEON SIEGE

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta, E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita

HOBBY PRESS

Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

10/2002

Printed in Spain

ARI Asociación de Revistas de Información

GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

He visto el futuro...

El mes pasado te contaba, desde esta misma página, mis esperanzas en la última edición del E3. Y aunque sabía los títulos que iba a ver, no podía imaginar lo que realmente vería... Intentaré explicarme.

Uno de mis objetivos o, me atrevería a decir, mi objetivo principal, era ver «Doom III». Pero lo que no podía imaginar era hasta dónde habían sido capaces de llegar los chicos de id. Todos los que vimos "aquello" nos quedamos petrificados, y sólo unos minutos después conseguimos darnos cuenta de que habíamos estado contemplando el futuro, aunque fuera durante un breve instante.

A veces surgen juegos, como «Doom III», capaces de cambiar la manera de hacer las cosas para siempre.

> "Hay juegos que cambian el modo de hacer las cosas, para siempre"

Puedo imaginar tus pensamientos al leer estos comentarios sobre mi más que posible excesivo entusiasmo. Reconozco que lo estoy. Quizá demasiado, puede que sí. Pero también recuerdo ocasiones precedentes, en que una sensación similar me asaltó («Quake», «MDK», el mismo «Doom», «Half-Life», «Command & Conquer»...) aunque jamás de modo tan impactante y sobrecogedor.

La razón de mi entusiasmo no viene tanto por la tecnología, pese a ese nuevo motor que te hace abrir los ojos, más incluso que al protagonista de "La Naranja Mecánica". Lo que de verdad me ha impresionado es el modo de usar esa tecnología como un medio para llegar a la jugabilidad, el verdadero fin.

Es fácil imaginar el futuro, con lo que he visto. Y en mi opinión, es brillante.

Pero no voy a decir por eso que nuestro presente lo sea menos, porque estamos en un momento verdaderamente dulce. Lee la revista que tienes entre manos, si no me crees, y enumera: «Warcraft III», «GTA 3», «Unreal Tournament 2003», «Moto GP», «F1 2002»... Y sólo te hablo de los juegos que van analizados o en preview, este mes. Pero si te fijas en las guías y trucos, encontrarás otros como «Jedi Knight II», «Morrowind», «Los Sims de Vacaciones». Un buen momento, ¿verdad?

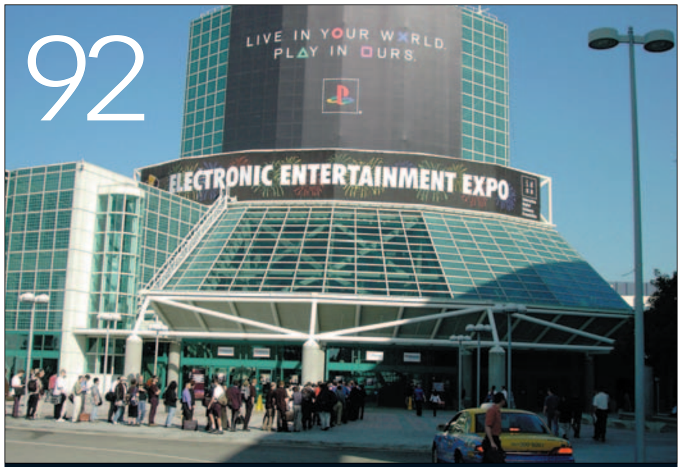
Disfrútalo, entonces. Pasa la página, lee sobre las últimas novedades, y sobre las que vendrán. Lee sobre «Doom III». Y dime que opinas tú, y si de verdad crees, como yo, que podemos estar ante una revolución. Anímate y enviame un email con tus impresiones.

La mía, como diría Roy Batty, es que "he visto cosas que vosotros no creeríais..."

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



EL E3 adelanta los mejores juegos de la temporada; nos hemos ido hasta Los Ángeles y te lo contamos todo.



DUNGEON SIEGE, te ofrecemos la solución de este sensacional juego, paso a paso.

!!!Las mejores demos jugables para tu PC!!!

¡¡Más de 1 Giga de información con 10 demos Jugables, extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más…!!!





56 **WARCRAFT III. Nuestro veredicto final sobre la última superproducción de Blizzard.**



60 **GRAND THEFT AUTO III. Hemos analizado este título y te contamos sus virtudes y defectos.**



32 **IRON STORM. Te adelantamos todo sobre este juego con un argumento de lo más original.**

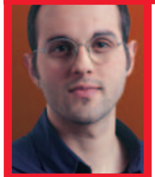


26 **UNREAL TOURNAMENT 2003. El regreso de uno de los reyes de la acción multijugador.**

Índice por juegos

Sección/Pág

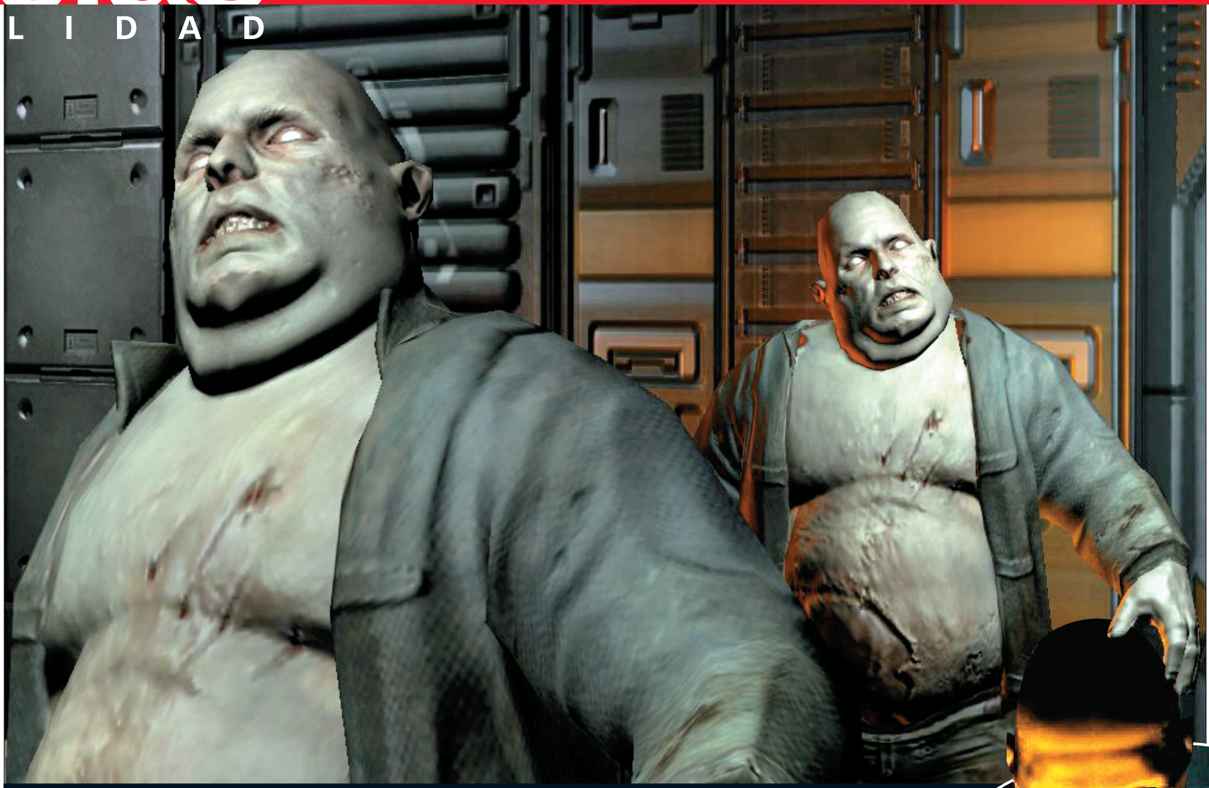
Desde la redacción



Nacho Cuezva

La nueva generación

Todos los años aparecen una docena de buenos juegos, que hacen avanzar el género al que pertenecen, y que mantienen vivo y palpitante el mundo de los videojuegos. Sin embargo, en contadas ocasiones vemos títulos realmente innovadores, capaces de marcar un hito en la historia de los videojuegos. «Doom III» será uno de esos juegos. Cientos de programadores utilizarán la tecnología diseñada por id para crear sucedáneos de este gran título. Los juegos de PC ya no serán lo mismo, os lo podemos garantizar. Para bien o para mal.



■ Horror, angustia y acción se darán cita en la tercera parte de «Doom», el legendario programa que sigue redefiniendo el género de los juegos de acción.

«Doom III» arrasa en la última edición del E3

Punto y aparte

Como era de esperar, «Doom III» fue el juego más admirado y el triunfador absoluto en la pasada edición de E3. Os ofrecemos nuevas imágenes y más información del bombazo de id.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ID, ACTIVISION ▶PC ▶ACCIÓN ▶2003



■ Pocas veces hemos visto personajes modelados en 3D tan realistas y detallados como en este juego.



■ Una dantesca escena, en la que podemos apreciar la complejidad de los escenarios.

Llegó, vió y venció. La tercera parte de «Doom» se convirtió por méritos propios en el proyecto de PC más alabado de cuantos se vieron en Los Angeles en la edición 2002 de la Electronic Entertainment Expo. John Carmack y sus chicos mostraron a unos cuantos elegidos (entre los que se encontraba esta revista) la primera demo palpable del proyecto. La experiencia fue apabullante. Tal como prometían, «Doom III» aprovecha al máximo la potencia del chip GeForce 3 para recrear un entorno gráfico en tiempo real con una calidad cercana al render. Los personajes están construidos con una suma altísima de triángulos y sus texturas alcanzan una nitidez nunca vista. Los escenarios fotorrealistas incluyen fuentes de luz dinámica, que proyectan sombras complejas con una precisión milimétrica. Pero la tecnología sin jugabilidad no sirve de nada, y en «Doom III» toda la potencia del novedoso motor gráfico se emplea a favor de la jugabilidad. Cada elemento incluido en el juego está ahí por algún motivo (las sombras pueden ocultar enemigos), cimentando una experiencia audiovisual intensa y terrorífica, que estará reforzada por una banda sonora compuesta a medida por Trent Reznor, líder del grupo Nine Inch Nails.



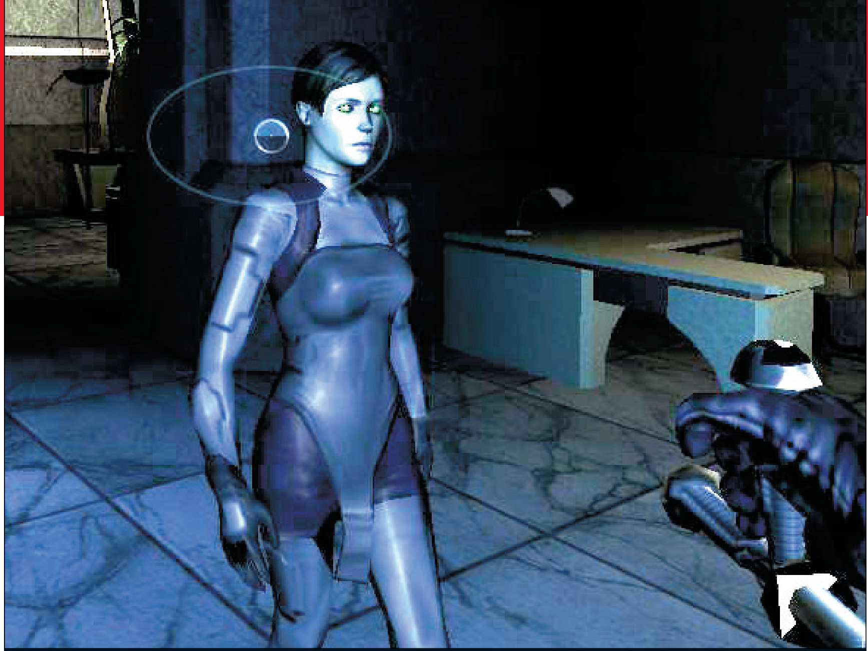
El nuevo motor «Unreal» permite gráficos de gran calidad.

Otra secuela de «Rainbow Six»

Evolución lógica

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI SOFT ▶PC, XBOX ▶ACCIÓN ▶FINALES 2002

Pocas sagas son tan prolíficas como las apadrinadas por el novelista Tom Clancy. El mes pasado os ofrecíamos las primeras imágenes de «The Sum of All Fears» y ahora os ofrecemos información sobre «Raven Shield», la tercera parte de la saga «Rainbow Six». El juego está siendo desarrollado por Ubi Soft en su estudio de Montreal, bajo la estricta supervisión de Red Storm Entertainment. El juego estará construido a partir del nuevo motor «Unreal» (como se puede apreciar en el aspecto mejorado de los gráficos), e incluirá 15 misiones para un solo jugador, basadas en un argumento inédito, en el que un grupo terrorista amenaza la paz mundial.



Gráficos impresionantes para la segunda parte de «Deus Ex», que corrige los defectos de su predecesor y potencia sus virtudes.

Intrigas políticas en la continuación de «Deus Ex»

Aspecto renovado

▶NUEVOS JUEGOS ▶ ION STORM, EIDOS ▶PC, XBOX, PLAYSTATION 2 ▶AVENTURA, ACCIÓN ▶2003

Ion Storm está preparando la segunda parte de uno de sus títulos más conocidos, «Deus Ex». Las intrigas políticas regresan en «Deus Ex 2: Invisible War», una aventura cyberpunk en primera persona con toques arcade, cuyo argumento transcurre veinte años después del primer capítulo. Aprovechando el caos reinante en la sociedad del futuro, las corporaciones planean transformar el orden mundial con viles artimañas. El jugador encontrará numerosos puzzles que podrá afrontar con total libertad de acción. Para ello dispondrá de implantes nanotecnológicos que mejorarán sus habilidades, una buena cantidad de armas diferentes y cientos de objetos útiles para usar.

Confirmada la segunda parte de «Full Throttle»

Aventuras a todo gas



Ben volverá a la carretera en una nueva aventura gráfica de Lucasarts.

▶NUEVOS JUEGOS ▶LUCASARTS ▶PC, XBOX, PLAYSTATION 2 GAMECUBE ▶ AVENTURA ▶2003

La noticia saltó en el stand de Lucasarts durante la pasada edición de E3. Los responsables de la compañía confirmaban que están preparando la continuación de «Full Throttle», la aventura gráfica protagonizada por el motero Ben, un forajido integrante de una banda de motociclistas pendencieros. «Full Throttle 2» aparecerá en 2003 para PC y consolas de última generación.

Nuevo proyecto del creador de «Rayman»

Fantástico universo

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI SOFT ▶ PC, XBOX, PS2, GAMECUBE ▶ACCIÓN ▶2003

Michel Ancel, el creador de «Rayman», ya prepara un nuevo proyecto. Con el título provisional de «Between Good and Evil», Ancel presentó el juego en la pasada edición 2002 del E3. Según su creador, «Between Good and Evil» puede ser considerados como un juego de acción y aventura con una fuerte componente de investigación. El programa está protagonizado por una joven heroína llamada Jade y usará una tecnología gráfica inédita.



Michel Ancel prepara un nuevo universo lleno de fantasía y color.

Última hora



RESISTANCE es el título de la siguiente expansión para «Operation Flashpoint». Esta expansión, que verá la luz durante el próximo mes de julio, aportará un nuevo entorno de juego situado en una isla.

FRIENDWARE está preparando la segunda parte de su simulador y mánager de ciclismo, «Cycling Manager». La edición 2002 cuenta con importantes mejoras en el apartado gráfico, un abanico de tácticas más extenso, IA de los corredores mejorada y estará promocionada por el bicampeón del mundo Oscar Freire.



REMEDY ha confirmado que habrá una continuación de «Max Payne». El estudio ya se ha puesto manos a la obra en el proyecto, que están desarrollando junto a Rockstar Games en el más absoluto secreto, y que no aparecerá hasta 2003.

MICROSOFT ya tiene a punto la versión beta de DirectX 9.0. Esta versión incluye mejoras en el lenguaje shader de programación de alto nivel (HLSL) y un nuevo modelo de programación mucho más potente.

ECTS 2002, la feria del videojuego más importante de Europa, se celebrará durante el próximo mes de agosto. La feria se traslada de nuevo al centro de Londres (concretamente, al Earls Court Center), contará con el apoyo de Sony y se celebrará entre los días 29 y 31.

Breves

WOLFENSTEIN tendrá un "pack" de expansión. Activision presentó en la pasada edición de E3 la primera expansión de este estupendo juego de acción.

JOHN CARMACK desmiente categóricamente en E3 el comunicado de ATI en el que se afirmaba que Id probaría «Doom III» en sistemas con tarjetas 3D de esta compañía, en vez de chipsets GeForce 3.

BLACK BOX GAMES, el estudio canadiense especializado en videojuegos deportivos, fue adquirido por EA, para desarrollar programas para consolas de última generación.

T-ZAR tendrá edición Gold. Este paquete de auténtico lujo incluirá una nueva campaña, llamada «El imperio de Gengis Khan», que ha sido diseñada expresamente para esta ocasión y que incluirá 17 nuevos personajes y abundantes misiones.



Mejoras notables en el aspecto multijugador y en el control de múltiples unidades «Mechs», en esta nueva entrega realizada por Microsoft.

Nuevo episodio de la saga «Battletech»

Mercenarios de acero

▸NUEVOS JUEGOS ▸MICROSOFT ▸PC ▸ACCIÓN ▸FINALES 2002

Los aficionados a la saga «Battletech» celebrarán el anuncio de un nuevo episodio de la saga «Mechwarrior». Microsoft presentó con gran éxito «Mechwarrior 4: Mercenaries» en el pasado E3, un juego de acción con aires de simulador, en el que podemos pilotar robots de cien toneladas. Hasta 35 modelos diferentes de mechs estarán disponibles en este programa, inspirado en un universo apocalíptico repleto de grupos de mercenarios a los que nos podremos afiliar. Por primera vez en la saga podremos controlar completamente escuadrones múltiples formados por hasta cinco mechs, cuatro de ellos destinados a cubrirnos las espaldas, lo que aportará mayor profundidad táctica. El aspecto multijugador también presentará importantes novedades. Hasta 40 misiones encontraremos en este espectacular juego que podremos disfrutar a finales del presente año.



Treinta y cinco nuevos mechs y 40 misiones distintas estarán disponibles en esta nueva edición del juego.

Ritual programará la versión PC

Las Dos Torres

▸NUEVOS JUEGOS ▸RITUAL ▸PC ▸ACCIÓN ▸OTOÑO



Acción, magia y fantasía en este juego de acción 3D.

Ritual Entertainment, la compañía responsable de juegos como «Sin» o «Heavy Metal FAKK 2», ha asumido el desarrollo de la versión PC de "El Señor de los Anillos: Las Dos Torres". A través de su página web, la compañía está buscando artistas 3D y 2D para formar el equipo de trabajo definitivo que construirá el juego. Este proyecto, basado en el argumento de las dos primeras películas, será un juego de acción en tercera persona en el que podremos controlar al héroe Aragorn, Legolas el elfo o el enano Gimli.
El juego hará especial énfasis en las luchas de espadas, a las que añadirá cierto componente táctico.



Violencia, táctica y rugby se dan cita en este juego de acción futurista.

Violento juego de acción tipo «Speedball»

Rugby futurista

▸NUEVOS JUEGOS ▸UBI SOFT ▸PC, XBOX ▸ACCIÓN ▸FINALES 2002

Ubi Soft prepara un juego de acción con muchas coincidencias con el «Speedball» de los Bitmap Brothers. Su título es «Deathrow» y también se basa en un deporte de contacto, versión libre y futurista del rugby, en el que la violencia se convierte en la mejor táctica de juego. en "Deathrow" controlaremos a un equipo de cuatro personajes desde una perspectiva en tercera persona, siendo vital el juego en equipo para asegurarnos la victoria. Dispondremos de 120 personajes diferentes, agrupados en torno a 13 equipos, que se enfrentarán a muerte en 15 arenas de combate. Todos los modelos 3D de personajes estarán basados en esqueletos complejos, constituidos por unos 55 huesos, e incluirán animación facial sincronizada, que los dotarán de gran expresividad. Las 800 secuencias de movimiento que incluirá el juego dan una idea aproximada de la calidad final de los movimentos de los jugadores. «Deathrow» está previsto para finales del presente año y estará disponible para Xbox, PCs y ordenadores compatibles.

Ubi aplaza «Europa Universalis 2»

Sabia rectificación

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI SOFT ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶JULIO



■ Un "bug" en el sistema de economía obligó a Ubi Soft a paralizar la distribución de copias.

Para quitarse el sombrero ha sido la reacción de la división española de Ubi soft, que ha paralizado la distribución del «Europa Universalis 2» de Strategy First, por un fallo de programación descubierto a última hora. Micromanía recibió una copia producida del programa para analizarlo en la sección de reviews. Cuando probábamos el juego, descubrimos un importante "bug" al entrar en los distintos centros de comercio del juego que nos mandaba directamente al escritorio de Windows. Este fallo condicionaba enormemente la jugabilidad, dado que un tercio del sistema de juego (guerra, diplomacia, economía) quedaba inutilizable. Tras comprobar el defecto, la reacción de la compañía fue fulminante: paralizaron la distribución de copias, que estaba a punto de comenzar, hasta subsanar tan insidioso error. Se prevé que el juego saldrá a la venta durante el mes de julio.

Nuevo estudio 100% español

Nace Koneo

▶NUEVA COMPAÑÍA ▶KONEO ▶JUNIO 2002



Celebramos estos días el nacimiento de un nuevo estudio español. Su nombre es Koneo y su fundador y presidente es Asier Hernaez, quien se encarga de coordinar a un equipo compuesto por una treintena de profesionales, curtidos en compañías como id Software, Epic Megagames, Ubi Soft, Rebel Act o Pyro Studios. Su primer proyecto responde al título provisional de «Black Sun» y será un juego mezcla de acción y aventura ambientada en un futuro lejano y tecnificado, en que una federación comercial esclaviza a los mineros de un planeta que extraen una importante y costosa materia prima. Con la llegada de un eclipse, la materia prima se carga de una extraña energía, que transmite a los mineros. La federación exterminará a todos, menos a dos adolescentes, los protagonistas del juego.

Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Tras poder jugar con la primera versión disponible, ponemos nuestras miras más inmediatas en «Neverwinter Nights».

PARRILLA DE SALIDA

Neverwinter Nights



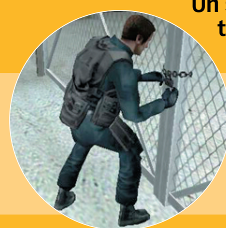
▶JUNIO 2002 ▶ROL ▶PC ▶BIOWARE, INFOGRAMES

El juego de rol más revolucionario y completo del momento está a punto de ver la luz. ¿Será tan bueno como parece?

Unreal Tournament 2003

▶JUNIO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES

Un salvaje arcade con alma de clásico, que llega tras algún retraso imprevisto, dispuesto a convertirse en el preferido de los jugadores online.



Project I.G.I. 2

▶AGOSTO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS

En verano hay pocos estrenos recomendables, exceptuando la continuación de este juego de acción y espionaje diseñado por Innerloop.

Medieval: Total War



▶SEPTIEMBRE 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLE, ACTIVISION, PROEIN

Si te gusta la estrategia, gozarás como un niño con la segunda parte de «Shogun», esta vez ambientada en Europa.

CALENTANDO MOTORES



Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness

▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC, PLAYSTATION 2 ▶CORE DESIGN, EIDOS

Una Lara Croft más oscura y misteriosa que nunca, se convierte en proscrita y justiciera en su última aventura.

Praetorians

▶OTOÑO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN

El nuevo proyecto de Pyro se va afianzando como uno de los grandes juegos de estrategia previstos para esta temporada.

Halo



▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶BUNGIE, PROEIN

El juego estandarte de Xbox también llegará a las pantallas de nuestros PCs, aunque todavía habrá que esperar.

Colin McRae 3

▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN

En E3 se vieron las primeras imágenes del juego. Tal y como prometían sus creadores, los modelos 3D de los coches han mejorado notablemente.

EN BOXES



Unreal: Episodio 2

▶FINALES 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES

Hasta final de año tendremos que esperar todavía para descubrir todos los secretos de la continuación de «Unreal», debido a los típicos retrasos de última hora. Esperemos que esto se note en la factura impecable del producto final, que a priori promete muchas y grandes cosas.

Republic: The Revolution

▶SIN FECHA ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELIXIR STUDIOS, EIDOS, PROEIN

Los diseñadores de «Republic» pretenden construir un simulador social con transfondo político. ¿Serán capaces de hacerlo jugable?

Doom III

▶2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN

Llegó, vio y venció. «Doom III» fue el triunfador absoluto en el E3 y, por méritos propios, se convierte en el juego más deseado. Carmack ha vuelto a conseguirlo.

Microsoft prepara un juego de rallies

¡¡Al ras!!

▶NUEVOS JUEGOS ▶MICROSOFT ▶PC ▶VELOCIDAD ▶FINALES 2002

El nuevo simulador de conducción que prepara Digital Illusions para Microsoft Games se llama «Rallisports Challenge» . Se trata de una conversión del juego de Xbox, que pretende ofrecer a los usuarios de PC una nueva experiencia de conducción, ya que incluye hasta cuatro modalidades diferentes de competición de rallies en un mismo juego: Subida de cuestas, Rally tradicional, RallyCross y competición en hielo. Además, el juego incluye 29 coches con licencia y varios vehículos de 'bonificación', que sólo obtendremos tras obtener varias victorias. El juego incluye un afinado sistema de daños, que permite ver como los coches se deforman tras una colisión. «Rallisports Challenge» estará disponible a finales del presente año.



Bonitos gráficos y conseguidas réplicas de coches en un juego de conducción de rallies diseñado por Microsoft.

Breves

T-MOBILE ONLINE, el portal líder en Alemania, Austria y UK, ha elegido juegos publicados por Gameloft para una nueva plataforma de videojuegos programados en Java, que estrenará en julio del 2002.

OVER THE GAME y Planeta Interactive organizan el primer torneo nacional de «Virtua Tennis». La competición se celebrará durante el mes de julio y la inscripción es gratuita.

ZETA GAMES publicará en nuestro país dos nuevos títulos desarrollados por Fishtank. «Aqua Nox» y el JDR «Etherlords». Saldrán a la venta simultáneamente el 10 de julio.

«IL-2 STURMOVIK» tendrá un pack de expansión, con nuevas misiones individuales y multijugador. Este pack incluirá dos campañas, una de ellas ambientada en el frente húngaro, y saldrá a la venta a final de año.

Otra aventura del U.S.S Enterprise

Salvar la galaxia

▶NUEVOS JUEGOS ▶ACTIVISION ▶PC ▶ACCIÓN ▶FINALES 2002

Ritual Entertainment está preparando un nuevo juego de acción en 3D inspirado en la saga «Star Trek». «Elite force II» es la secuela de un programa publicado por Activision hace algún tiempo, que lleva los juegos de acción en perspectiva subjetiva al universo Star Trek. En esta entrega, asumiremos de nuevo la personalidad del alférez Monro y le acompañaremos en un arcade tipo «Doom», repleto de especies alienígenas vistas en la serie y las películas de la saga. El argumento es bastante tópico: tras el regreso triunfal del Voyager, el equipo Harard se enfrenta a su desafío más mortífero. A bordo del legendario U.S.S. Enterprise, viajaremos una vez más hasta los confines de la galaxia para investigar los misterios referentes a dos nuevas razas alienígenas y a una civilización perdida. El aspecto gráfico del juego ha mejorado notoriamente y, o mucho nos equivocamos o parece que los chicos de Ritual preparan un programa jugable y muy divertido.



Aspecto mejorado para un programa con el sello de Ritual.

Confirmada la expansión de «Civilization III»

Aldea Global

▶NUEVOS JUEGOS ▶INFOGRAMES ▶ ESTRATEGIA ▶PC ▶FINAL 2002

Habrá expansión de «Civilization III». Infogrames está preparando un pack que ampliará los contenidos para un solo jugador y que, por primera vez en la historia de la saga, incluirá opciones para juego Online. «Civilization III: Play the World» será el título definitivo de esta expansión, que además incluirá un editor de escenarios, que permite diseñar mapas y luego compartirlos con otros jugadores en Internet. Este pack incluirá ocho nuevas civilizaciones con sus respectivos líderes (como Gengis Khan o el Rey Hannibal), así como nuevas unidades específicas. El aspecto más trabajado es el multijugador, que incluirá hasta cuatro modalidades de juego (eliminación, dominación, reicidio y rey de la montaña), permitiendo el uso de turnos alternos o bien funcionando en tiempo real. Las opciones no acaban ahí, ya que también podremos elegir entre partidas en tiempo real o por turnos. «Civilization III: Play the World» estará disponible a final de año.

Nuevo JDR de Black Isle

Oscuro Medievo

▶NUEVOS JUEGOS ▶INTERPLAY ▶PC ▶ROL ▶FINALES 2002



Back Isle está preparando un nuevo juego de rol para PC al estilo «Baldur´s Gate». El proyecto responde al nombre de «Lionheart» y está siendo programado por Reflexive Entertainment. Este JDR para un jugador utiliza el mismo sistema de creación de personajes que ya se usó en «Fallout».

La historia se desarrolla en la Europa medieval del siglo XVI. Un cataclismo ha desatado magias ocultas y espíritus que devastan el mundo y que están alterando con sus actos el curso de la historia, prolongando la época medieval y acabando con el floreciente Renacimiento.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Crea tu propio mundo Online

Asheron's Call 2





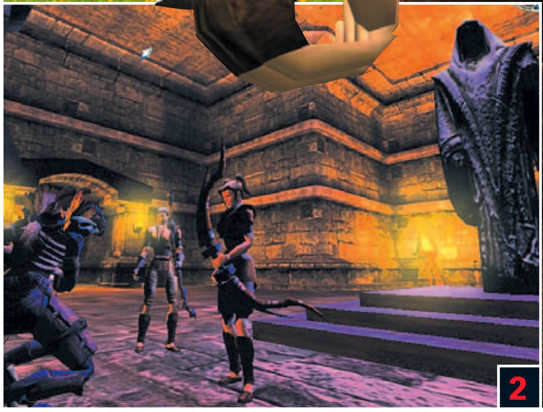
1

▶TURBINE ENT.
▶PC
▶JDR ONLINE
▶INVIERNO 2002

1 El nuevo motor gráfico, «G2», permite la gestión de multitud de efectos visuales, incluyendo todo tipo de sombreados y luces, excelente simulación de fluidos y un entorno que reacciona ante las variables atmosféricas.

2 El nuevo sistema de combate que se aplica en el juego se basa en decisiones y movimientos en tiempo real, donde los jugadores controlan en todo momento el ataque y la defensa, además de permitir el uso de combos especiales.

3 El jugador escoge por cuál de los tres reinos en que se divide el universo de «Asheron's Call 2» quiere participar. El mundo de juego ofrece como objetivo la reconstrucción del mismo, tras haber sido devastado por enormes desastres.



2



3

La nueva cara de Norrath

EverQuest II





- SONY ONLINE
- PC
- JDR ONLINE
- INVIERNO 2003

1 Exploración, resolución de enigmas y, por supuesto, la eliminación de todo tipo de criaturas, naturales y sobrenaturales, es la base del diseño de la acción en la nueva entrega de la serie «EverQuest».

2 Todo el diseño gráfico se cimenta sobre un nuevo motor 3D, desarrollado en los dos últimos años, que utiliza al máximo las posibilidades hardware de las tarjetas gráficas de última generación. Esto conlleva también unos requisitos mínimos realmente elevados.

3 Muchas de las zonas de juego se situarán en regiones inexploradas de Norrath, de extensión mucho mayor que las vistas en «EverQuest». Al ser un diseño nuevo, no permitirá la importación de personajes del original al nuevo universo.





Realismo policial

SWAT Urban Justice

▶SIERRA STUDIOS
▶PC
▶ACCIÓN TÁCTICA
▶SEPTIEMBRE 2002

1 El juego usa tácticas, estrategias y armamento real de los SWAT, utilizando una IA específica para cada personaje y situación.

2 Las órdenes predefinidas permiten simplificar objetivos, como asaltar zonas controladas por terroristas, sin parar hasta que sean localizados.

3 El nuevo motor 3D aprovecha a tope DirectX8 y consigue una gran calidad gráfica.

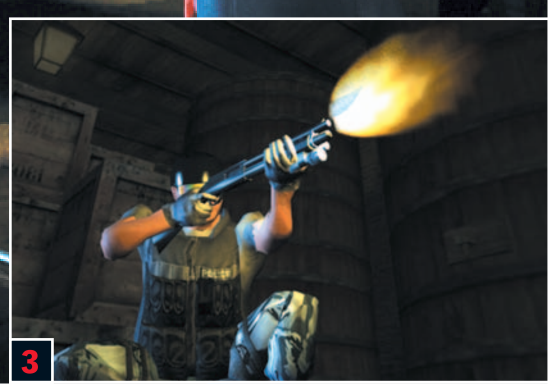




1



2



3

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El terror más puro

The Thing

- ▶COMPUTER ARTWORKS
- ▶PC, PS2, XBOX
- ▶ACCIÓN/AVENTURA
- ▶OTOÑO 2002

1 La historia del juego se desarrolla poco tiempo después de los acontecimientos narrados en la película dirigida por John Carpenter, devolviendo al jugador a la base antártica y a los mismos escenarios que se podían ver en la pantalla grande, para resolver un nuevo y oscuro misterio.

2 Además de con los terribles alienígenas que han invadido la base, el juego permitirá una interacción total con personajes no jugadores, gracias a un diseño de interfaz que permite añadir un componente psicológico a la influencia que tenemos sobre estos PNJ, de modo que decidirán por sí mismos si cooperan, o no, con el protagonista.

3 El equipo de desarrollo ha creado un motor 3D, específicamente para el juego, potenciando todos los efectos visuales, muy especialmente luces y sombras, para ayudar a crear una atmósfera terrorífica que envuelva la acción en todo momento.



1





2



3

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El Buzón
HABLANDO CLARO

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Precios Excesivos



@ Me pregunto por qué si un juego como «The Longest Journey» puede salir al mercado con un precio más que asequible, con una calidad indiscutible, doblado al castellano con un nivel impecable... ¿por qué el resto de compañías ofrecen un material (muchas veces de inferior calidad) a un precio tres veces superior? ¿No se dan cuenta de que ayudan a que aparezca la piratería o a que potenciales usuarios y compradores de este tipo de juegos sientan indiferencia o desinterés?

Alejandro Pousa

Aunque tus argumentos son irrefutables, lo cierto es que poco se puede hacer ante una realidad que depende exclusivamente de las propias compañías y de las políticas de precios que decidan adoptar. Cabe esperar, eso sí, que las cifras hablen por sí solas y que ese desinterés del público por los juegos excesivamente caros les "indique" a las compañías cuál es el camino adecuado a seguir.

A qué se parece

@ En el número 89 de Micromanía, en la Preview de «Disciples II» las dos imágenes que aparecen en el recuadro "A qué se parece..." tienen los pies puestos en diagonal, es decir, la foto de «Heroes of M&M III» tiene debajo el texto de la foto de «Age of Wonders» y viceversa. ¿Se trata de un error o es algo intencionado?

Jose Luis Romero Mena

Efectivamente, tal y como explicas en tu carta, se trata de una error, aunque ahora que lo mencionas se nos ocurre que quizá no fuera tan mala idea barajar todos los pies y las imágenes de la revista y luego, por ejemplo, dar premios a los que consiguieran encontrar todas las asociaciones correctas de las pantallas con sus respectivos pies y... Bueno, no, pensándolo bien quizá sea mejor seguir haciendo las cosas como hasta ahora, pero, eso sí, sin más errores. :-)

Everquest

@ Hola amigos. Os escribo para felicitaros por la estupenda idea de regalar en la revista el juego de Sony, «Everquest» junto con un mes de conexión. A mí, y estoy seguro de que no soy el único, todavía me resulta un tanto incómodo el tema de pagar por jugar, y por eso os agradezco que me hayáis dado la oportunidad de probar el juego de forma gratuita.



Antonio Perez Salas

Gracias a ti por tu carta. Antonio. Entendemos tu caso que, efectivamente, es el de muchas personas, porque es cierto que pagar una tarifa mensual por disfrutar de un juego es una idea relativamente poco extendida en nuestro país. El caso es que este sistema tiende a imponerse en el mercado y cada vez más juegos lo utilizan o lo van a utilizar, y sí,parece que la mejor forma de que nos vayamos haciendo a la idea es probar los juegos antes de pagar.

Aventuras 3D

@ Sobre el debate acerca de las aventuras en 3D quiero decir que es cierto que no importa si una buena historia está realizada en 2D o 3D, pero sí que importa que la realización sea buena. Y desde luego lo que no me gusta nada es que en una saga como «Broken Sword», conocida por sus excelentes 2D, una tercera parte rompa con las anteriores y como resultado (quién sabe) salga una aventura peor. ¿Acaso no es distinta la sensación entre leer un libro en papel y uno electrónico?

e-mail

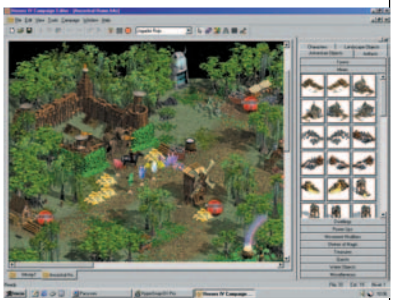
Creo que todos estamos de acuerdo en que no deseamos una nueva entrega de «Broken Sword» (ni de cualquier otra saga) que sea peor que las anteriores, pero esa posibilidad existe, tanto si se mantiene el mismo motor gráfico como si se cambia. De hecho recordamos bastantes casos de segundas partes "continuistas" muy aburridas y otras más "rompedoras" que han resultado tremendamente originales y que han merecido el aplauso unánime de los fans.

Carta del mes
Juegos a la carta

Soy el afortunado poseedor de un PC y de varias consolas y escribo para contaros que aunque con las segundas paso ratos muy buenos es con el PC con el que más disfruto de los videojuegos. ¿Acaso existe algún juego de consola que me permita utilizar un editor para crear mis propios niveles? O, más sencillo todavía, ¿existe alguno para el que me pueda descargar misiones, skins, etc? Pienso que es esa capacidad de actualización constante de los juegos de PC lo que los hace netamente superiores.

Eugenio Castro

Gracias por enviarnos tu opinión con la que, hemos de reconocerlo, nos identificamos en gran medida. No obstante no conviene olvidar que las consolas tienen cada vez más capacidad para conectarse a Internet y que los juegos que aprovecha esta capacidad van siendo cada vez más numerosos. En cualquier caso, como bien dices, de momento la supremacía en este apartado es para los PCs.



La queja
Transforming & Lightning

@ Os escribo acerca del nuevo juego de «Spider-Man», ya que el otro día buscando información en la página de Activision me encontré con un aviso que decía lo siguiente (traducido): "Como se especifica en los requisitos mínimos, el juego exige una tarjeta de vídeo con soporte para Transformation & Lightning por hardware. Los chips más comunes que NO son compatibles con el juego incluyen todas las Voodoo 3DFx, todas las ATi por debajo de la Radeon 7200, todas las Intel, todas las Kyro, todas las Matrox, todas las nVidia TNT2s y anteriores, todas las S3, todas las SiS, todas las Tridents..." Mi indignación, claro, es faraónica, pues yo dispongo de una tarjeta Prophet 4500 de 64 MB, que no tiene ni un año, y resulta que no voy a poder comprarme el juego porque ha estos señores no lo han programado para todos estos chipsets, que aquí son casi el 80 % del mercado. Muy bien, fantástico, así se programa un juego.

Dorian Hawckmoon

Es cierto que últimamente son varios los juegos que han aparecido exigiendo este requisito realmente exigente, que deja fuera a una gran cantidad de tarjetas, y aunque por una parte hay que entender la necesidad de programar juegos cada vez más potentes, lo cierto es que en este caso en concreto se nos antoja totalmente excesivo y absolutamente innecesario.



Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Entre todas las aportaciones se sortearán camisetas exclusivas de Micromanía.

Generos y Subgéneros

@ Hola amigos.Os escribo porque creo que en la columna "La Referencia" que aparece en la sección de la "Selección Micromanía" debería haber dos entradas para la estrategia, una en tiempo real y otra por turnos. Yo creo que en muchos aspectos es muy difícil comparar con justicia ambos géneros.

Atus_100

Como se explica al pie de la mencionada columna, las referencias ahí incluidas son los representantes más destacados de los siete géneros puros y es que nos sería simplemente imposible incluir un título de referencia para todos y cada uno de los subgéneros existentes. En los artículos, en cambio, procuramos escoger como referencia el juego más representativo para cada juego. De todas formas contamos con vuestras opiniones sobre este asunto.

Argentum Online

@ Hola amigos. Os escribo porque este mes he visto en la revista, nombrado en una carta, el juego "Argentum Online". Yo llevo casi mas de un año jugando a este juego, y creo que es una buena alternativa como juego gratuito, ya que ha ido mejorando con el tiempo y ahora es muchísimo más jugable. Además quiero informaros de que ya disponemos de un servidor en España (completamente autorizado por los desarrolladores), que hace que la conexión sea mucho más fluida.

Ned

Muchas gracias por tu carta y por la información que nos facilitas. Nos parece fantástico que existan juegos online gratuitos y desde aquí queremos mandar apoyo a todos los que los hacen posible.

CD Problemático



@ He comprobado que uno de los CD´s que regaláis en Micromanía no funciona. ¿Qué puedo hacer?

Javier López

Aunque, como es lógico, nosotros mantenemos un control de calidad lo más estricto posible, entra dentro de lo posible que se nos "escape" alguno defectuoso. Lo que puedes hacer (tú y cualquier lector) es enviarnos una descripción detallada de tu problema, por si éste pudiera solucionarse de forma sencilla, pero si finalmente resulta que el CD está efectivamente estropeado, no tienes más que enviárnoslo para que lo reemplacemos por uno en buen estado.

Quién es quién

@ Quiero felicitaros por el nuevo formato de la revista y en especial por la decisión de incluir la foto de todos los redactores y colaboradores. Me parece una forma estupenda de personalizar aún más los análisis de los juegos que nos permite "mirar a la cara" a la persona que los ha escrito.

Antonio Luján

Nos alegra que tanto tú como muchos otros lectores que nos han escrito manifestándose en igual sentido, consideréis que hemos acertado con esta decisión. Además, vuestras cartas seguro que sirven para acabar de animar a algunos de los redactores que a causa de su timidez no acaban de disfrutar viéndo su cara todos los meses en "los papeles". ;-)



Formidable Que en Bioware hayan subastado dos copias firmadas de **«NeverWinter Nights»** para apoyar a una fundación de ayuda a la infancia.



Lamentable Que el ejército de los EE.UU haya producido dos juegos de distribución gratuita con los que pretende aumentar el número de reclutas.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La existencia de juegos online gratuitos mantenidos gracias al esfuerzo desinteresado de muchos usuarios anónimos.
- Todos los editores de skins, niveles, etc., que las compañías pongan a disposición del usuario.
- Que el mejor juego del E3 («Doom III») sea de PC.
- Que las compañías paralicen la distribución de un producto porque tiene un bug.
- Que «Civilization» vaya a tener, por fin, después de tanto tiempo pidiéndolo todos los fans de la saga, un modo multijugador.

NO nos gusta

- Que las compañías continúen desentendiéndose de los usuarios españoles al tardar meses en presentar los parches para las versiones españolas de sus juegos.
- Que algunos juegos, como «Spider-Man», exijan una tecnología gráfica tan selectiva que deje fuera a un porcentaje muy elevado de usuarios.
- La violencia gratuita en algunos videojuegos.
- Que casi todos los juegos de PC, presentados en el E3, sean de acción y de estrategia.

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

Censura necesaria



@ **Os escribo a propósito de la carta de Iván Peralta del número 88 en la que hablaba de la censura. En mi opinión, aunque es cierto que la censura es mala para todos, gran parte del problema radica en que cada vez hay más juegos que utilizan la provocación en forma de violencia innecesaria e injustificable como único recurso para obtener una dosis extra de publicidad. Si los desarrolladores tuvieran más sentido común a la hora de hacer ciertos juegos no habría tantos problemas.**

Víctor Sánchez.

Aunque es cierto que la situación que describes se da últimamente con demasiada frecuencia, como hemos denunciado en más de una ocasión, no hay que perder de vista que el uso de elementos que podríamos catalogar como "de adultos" ha permitido a las compañías explorar nuevos terrenos y crear juegos originales y de gran calidad (véase el clásico «Messiah» o el más reciente «Max Payne»). Lo más sensato probablemente sea evitar tanto la caza de brujas como la permisividad excesiva y utilizar sistemas, tales como la clasificación ADESE, para evitar polémicas innecesarias y para que los juegos lleguen a su público.

La Polémica del mes

Cuestión de opiniones

@ **Os escribo para expresar mi disconformidad con esa costumbre que se está imponiendo actualmente de, una vez comercializado un juego, distribuir libremente todo tipo de editores de mapas y mods para ellos, siendo el caso más reciente el de «Freedom Force». ¿Es que nadie piensa en los que no tenemos Internet pero aún así queremos disponer de estos programas? Lo justo sería que los incluyeran en el propio CD por el que he pagado mi dinero, tal y como parece que va a suceder, por ejemplo, con «Neverwinter Nights». Esteban Calleja**



Mucho nos tememos que no podemos estar del todo de acuerdo contigo. Es cierto que lo que propones sería el caso ideal, pero hay que pensar que realizar un editor comprensible para todos los usuarios es una tarea ardua y que en muchas ocasiones, su distribución junto con el juego, provocaría en este último un retraso bastante importante sobre su fecha de aparición. Nosotros, sinceramente, no tenemos ninguna pega que poner a la fórmula de la distribución a través de Internet, siempre que ésta sea gratuita, en especial cuando pensamos en tantos y tantos años durante los cuales un editor era una rareza digna de un museo. Además, si no tienes acceso a Internet sí que lo tienes a nuestros CDs, y en ellos podrás encontrar todos los editores que necesites.



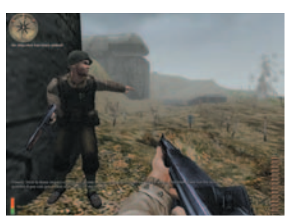
Empire Earth

@ **El mes de octubre compré el juego «Empire Earth» pero al ejecutarlo no pasaba de la pantalla inicial. Busqué en la pagina web oficial un parche para corregir el error pero no lo había. En el mes de noviembre Sierra saca por fin un parche para corregir dichos errores, pero, sorpresa, sólo aparece para la versión inglesa. Meses después se dignan a sacar el parche en nuestro idioma, y esta vez sí, por fin puedo empezar a jugar después de casi cinco meses de espera.**

Marcos

Ya hablamos hace un par de meses en esta sección de los problemas con los parches en nuestro idioma. Parece que el mal está demasiado extendido y que no va a tener una solución inmediata. Esperemos que a base de recibir quejas las compañías se acaben concienciando del mal servicio que dan.

Medal of Honor



@ **Quiero quejarme de que un juego tan bueno como «Medal of Honor: Allied Assault» pueda tener un modo multijugador tan malo, de hecho los servidores ni siquiera aguantan el retardo de los disparos: Aún así es mi juego favorito pero considero que han hecho una chapuza en el modo multijugador.**

Warcarlos

Suponemos que tu queja se refiere más al estado de los servidores en Internet, que ciertamente en ocasiones puede ser bastante nefasto, que al planteamiento del propio juego. Nosotros hemos probado este juego durante bastante tiempo y aunque, como reconocimos en su review, su modo multiugador no es lo mejor, tampoco nos pareció que fuera especialmente malo.

PC en forma

@ **A propósito de la carta del número 88 en la que un lector se alegraba de poder jugar a «Medal of Honor» con su "limitado" ordenador quiero exponer mi caso. Yo poseo un P2 a 350 MHz, con 256 de RAM, y una Riva TNT Ultra de 32 MB, y a base de limpiezas, de defragmentaciones periódicas, de hacer reseteos después de cada juego y de mantener gran parte del disco duro vacío, entre otros cuidados, consigo jugar sin problemas de importancia a títulos recién aparecidos. Creo, en fin, que cada PC es un mundo, y que un juego cambia mucho dependiendo del estado del PC en que se ejecuta.**

Chus Vilallonga

Efectivamente es cierto que el mantenimiento de un ordenador es un factor decisivo a la hora de obtener de él el mejor rendimiento posible, y por eso confiamos en que tu carta ayude a muchos usuarios a decidirse por cuidar más su PC.



Lo mejor... Que en nuestra reciente **visita al E3** hayamos podido comprobar, de primera mano, la buena salud de la que goza, hoy por hoy, el sector.



Lo peor... Que los usuarios de **«Everquest»** puedan cambiar el nombre de sus personajes, eso sí, previo pago de ¡50 dólares! (unas 10.000 ptas.).

Preguntas sin

¿Qué... tiene Blizzard que absolutamente todo lo que toca lo convierte en oro?

¿Cuántas... cartas hacen falta para que las distribuidoras se decidan a cuidar el servicio técnico de sus juegos?

¿Cómo... es posible que en amazon.com estén admitiendo reservas no sólo para «Doom III», sino incluso para ¡«Quake IV»!

¿Quién... será capaz de actualizar su equipo para jugar a «Everquest 2» una vez conocidos los requisitos mínimos que exigirá?

¿Por qué... cuando GeForce 4 es todavía casi una recién nacida se empiezan a escuchar insistentes rumores sobre el lanzamiento de GeForce 5?

¿Qué... extraño pacto con el diablo ha firmado John Carmack para ser capaz de adelantarse técnicamente varios años al resto de programadores de todo el mundo?

¿Cuándo... se decidirá 3DRealms a admitir que ni ellos mismos saben cuando terminarán «Duke Nukem Forever»?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira

SPIDER-MAN

A FAVOR

Es fantástico

LA OTRA NOTA: **90**

Me sorprende que a un juegazo como «Spider-Man», que vosotros mismos calificáis como el Juego del mes, lleve una nota tan baja. Sólo por la calidad de sus gráficos ya merece más. -Jesús Almansa

El hecho de que un juego sea el mejor del mes no quiere decir que tenga que obtener automáticamente un 100. En el caso concreto de «Spider-Man», su incuestionable calidad está lastrada por una serie de problemas que nos impiden darle una puntuación mayor, en especial su defectuoso sistema de control y de cámaras y la ausencia de un modo multijugador.

Jorge Portillo



EN CONTRA

No es para tanto

LA OTRA NOTA: **75**

Creo que os habéis pasado, es un juego normalito que es una conversión mala de un juego de consola, que es complicadísimo de controlar con el teclado y que encima ni siquiera tiene modo multijugador. -Sergio García

Los defectos que mencionas son, efectivamente, ciertos, como he reconocido en la anterior réplica, pero ninguno de ellos es suficiente para estropear un juego que resulta tremendamente divertido y que reproduce fielmente el espíritu del cómic en el que se inspira. Además, el modo multijugador no es imprescindible para ser un gran juego (aunque ayuda y aunque estamos de acuerdo en que es muy importante) y los problemas de control quedan paliados con la utilización de un pad, un mal arreglo, pero no un problema sin solución.

Jorge Portillo

RED FACTION

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 86

Muy aburrido

Me parece que la nota que le disteis a «Red Faction» es muy exagerada. El juego es corto, los enemigos repetitivos, es malo gráficamente, aburrido, no tiene argumento y además no esta ni traducido.

LA OTRA NOTA: **64**

Roberto Pinto

Estamos de acuerdo en que el juego no es excesivamente divertido, y que el argumento no es su punto fuerte, pero esto último no es tan importante en un juego de acción. Además, sus gráficos no sólo no son malos sino que son excepcionales y la IA de los enemigos es espectacular. Es un gran juego.

Anselmo Trejo

TORRENTE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 91

Pobre

Me gusta la película de Torrente, y mucho, pero el juego me parece bastante decepcionante, su sonido me parece normal (sólo valen las voces de Santiago Segura), los gráficos mas bien malos, y la jugabilidad y la adicción pobres.

LA OTRA NOTA: **70**

Eduardo Visiedo

Pues a mí, que la película no es que me entusiasme, me parece tremendamente meritorio y original realizar un juego de ese género con un planteamiento humorístico. Además los gráficos no son malos en absoluto, sino simplemente diferentes, y la jugabilidad a mí me parece que está bastante bien ajustada y que el título en su conjunto es un buen juego.

Jorge Portillo

UO: LORD BLACKTHORN´S REVENGE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 60

Mucho mejor

Pienso que la nota de la nueva expansión de «Ultima Online» es excesivamente baja y que merecía mucho más. Decís que el contenido nuevo sólo complacerá a los más veteranos y que el concepto del juego es "caduco" y creo que no es así. Además indicáis que los textos están en ingles, pero el 95% esta en castellano.

LA OTRA NOTA: **64**

Santiago Domínguez

Lo que he dicho, y me reafirmo en ello, es que la “mayoría” del contenido nuevo está pensado para los jugadores veteranos, lo que no quiere decir que “todo” el contenido lo sea. Sobre los conceptos de juego comenté que “algunos dirían que eran incluso caducos”. Obviamente, tú no estás entre esos “algunos”. La versión del juego, por último, que hemos probado tiene los textos 100% en inglés. Palabra.

Gabriel Pérez-Ayala

ALIEN VS PREDATOR 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 89

Estupendo

En mi opinión «Aliens Vs Predator 2» es uno de los mejores shooters de la historia, mejor incluso que «Medal of Honor». Sus gráficos son estupendos, posee tres historias (cortas, pero 3), la ambientación es soberbia y, para mí, su único fallo es su brevedad.

LA OTRA NOTA: **93**

Tempano2002

Aunque es cierto que se trata de un juego estupendo y todas las cualidades que mencionas están ahí, globalmente no posee todo lo necesario para estar a la misma altura que los grandes títulos del género. Quizá con un argumento más largo y elaborado… En cualquier caso, un 89 es una nota muy buena.

Antonio DoPazo

DUNGEON SIEGE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

¿Sólo un clon?

En mi opinión la nota asignada a «Dungeon Siege» es demasiado elevada. Aunque reconozco que el uso de las 3D es bastante bueno, si lo mirás bien no es más que un clon descarado de «Diablo 2».

LA OTRA NOTA: **75**

Antonio Castro

Realmente el planteamiento de ambos juegos es muy similar, pero la superioridad tecnológica de «Dungeon Siege» es incontestable. Además, la jugabilidad es muy elevada y a mí personalmente sí que me parece suficientemente distinto de «Diablo 2» como para considerarlo más una evolución que una simple copia.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Unreal Tournament 2003

La acción continúa

Ya está casi a punto, tras un secretismo casi absoluto hasta hace apenas un par de semanas, «Unreal Tournament 2003»; y parece que viene con argumentos más que de sobra para convertirse en el nuevo rey de la acción multijugador.



Primera impresión

SÍ nos gusta

- La posibilidad de jugar solo o en equipo en el modo individual.
- La combinación de armas conocidas con otras nuevas.
- La calidad gráfica y visual.
- Los nuevos modos multijugador.
- La inclusión de la nueva versión de «UnrealEd».

NO nos gusta

- Los elevados requisitos mínimos que, parece, exigirá la versión final.
- La seguridad de la aparición de "cheaters" (tramposos) en las partidas online.
- Que, de forma incomprensible, no exista soporte gráfico para Voodoo 3.

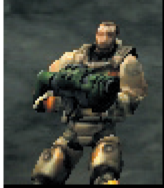
PRIMERA IMPRESIÓN:
El juego indicado para los amantes de la acción multijugador.

BUENO REGULAR MALO

El cambio de nombre nos cogió a todos por sorpresa, y el momento previsto para su lanzamiento ha experimentado un continuo baile de fechas durante el último año pero, por fin, «Unreal Tournament 2003» (o «Unreal Tournament 2», si lo preferís) está a punto de aparecer, dispuesto a dar más guerra que su antecesor. Y no es una frase hecha. Al afrontar el desarrollo del juego, Digital Extremes no ha pretendido distanciarse realmente demasiado de lo que ofreció «Unreal Tournament» en su momento: acción multijugador (sobre todo) con múltiples posibilidades de participación, y descargas de adrenalina constantes. Pero no estamos hablando de una puesta al día de tecnología y unos cuantos mapas. «Unreal Tournament 2003» debe considerarse, y es, un juego nuevo.

Un nuevo comienzo

Aunque «Unreal Tournament 2003» posee un guión (o, al menos, una historia de partida) no es esto lo más importante en el conjunto. Hagamos, en todo caso, un pequeño resumen del mismo.
En el futuro, la serie de torneos organizados por la corporación Liandri llegó a un punto en que su propio significado cambió drásticamente. Una invasión en toda regla puso a la raza humana contra las cuerdas, obligando a todos aquellos que no quisieron someterse a una serie de crueles y fratricidas combates en los que sólo los más fuertes sobrevivirían, a semejanza de las antiguas luchas de gladiadores en la Roma clásica. Sin embargo, ni siquiera ahí existía la muerte real. La regeneración corporal, las técnicas de resurrección, permitirían que el castigo continuara de forma indefinida contra los rebeldes.
Con el tiempo, estos combates degeneraron, participando en ellos luchadores de diversos sistemas planetarios por puro placer e incluso parte de la aristocracia de los invasores, convenientemente enfrentada a enemigos lo bastante débiles. Pero, a diferencia de sus prisioneros, los invasores no podían regenerarse si eran eliminados. Así, todo parecía indicar que había llegado el momento adecuado para que un campeón se alzase en el intento de acabar desde dentro con el cruel juego de la raza invasora.
No es demasiado original, es cierto, aunque está más que claro que en juegos como «Unreal Tournament

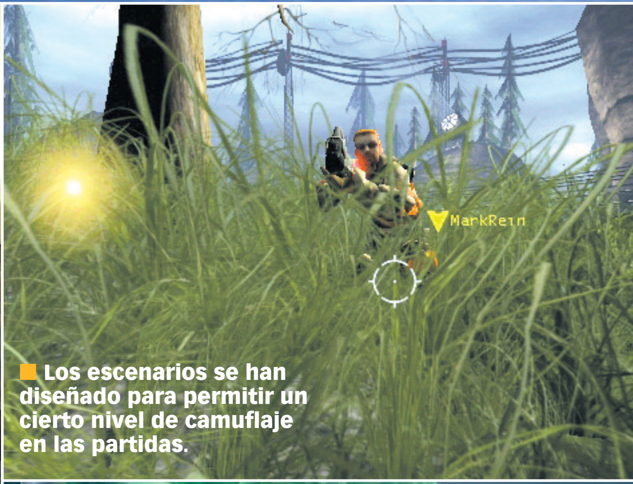


¿Sabías que...
igual que ocurrió con «Unreal II», una versión inacabada del juego ha estado recorriendo Internet, como demo, sin autorización?





■ El juego incluirá algunos modos multijugador innovadores, como el "Bombing Run".



■ Los escenarios se han diseñado para permitir un cierto nivel de camuflaje en las partidas.



■ Aunque no llegará a ofrecer mapas inmensos, el tamaño de ciertos niveles es descomunal.

2003» la historia es lo de menos, una simple excusa para desplegar el espectáculo de armas, escenarios y combates, diseñado por Digital Extremes.

Escoge tu bando

Seis planetas prisión como base, y otras tantas razas y ambientaciones diferentes han sido ideadas por los responsables del juego para que el usuario escoja y configure entre aquellos que más se adapten a sus gustos. Tenemos a los Jug- ►►

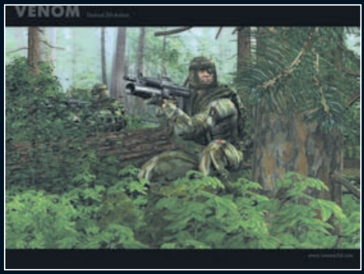
A qué se parece...



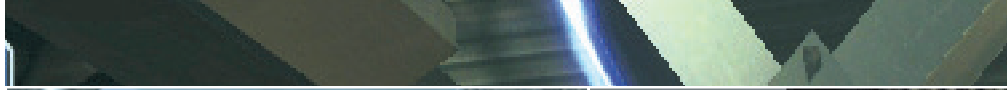
■ «Unreal Tournament» es la base del diseño de este juego y varios de los modos multijugador son similares.



■ «Quake 3» fue otro gran título centrado en el aspecto multijugador, aunque sus opciones eran mucho menores.

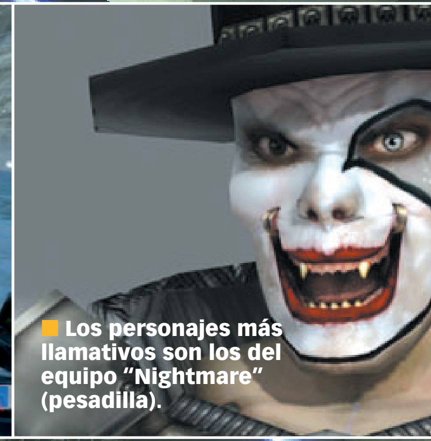


■ En «Codename Outbreak», pese a no ser exclusivamente multijugador, también se podía luchar por equipos.





■ Los distintos personajes se podrán escoger entre seis equipos distintos.



■ Los personajes más llamativos son los del equipo "Nightmare" (pesadilla).

DIGITAL EXTREMES ESPERA QUE EL JUEGO "CREZCA" EN LA RED CON LOS NIVELES CREADOS POR LOS USUARIOS

gernauts, humanos modificvados y potenciados genéticamente como guerreros, procedentes del planeta helado de Alleria. Los Anubis, humanos que parecen sacados del antiguo Egipto, procedentes del planeta Anubis (elemental). La tercera raza en discordia es la de los Gen Mokei, extraterrestres del planeta forestal de Arborea. A continuación están los Autómaton, robots que provienen de la estación espacial de Premaka. La raza de los Nightmare, seres que antes fueron humanos y que vienen del planeta volcánico Purgatorio y, finalmente, los miembros de la Séptima flota de combate, humanos mercenarios del planeta Rock.

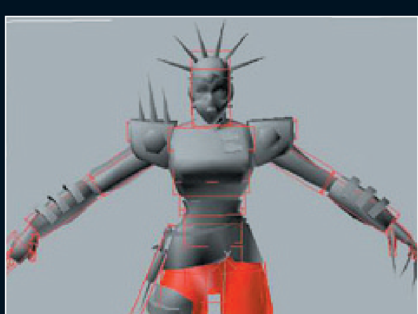
Entre todos ellos suman la nada despreciable cifra de cincuenta personajes diferentes, cada uno con características y habilidades propias en el manejo de distintas armas, que se moverán y combatirán por más de treinta escenarios distintos, que se reparten las seis atmósferas distintas que se corresponden con las razas diseñadas.

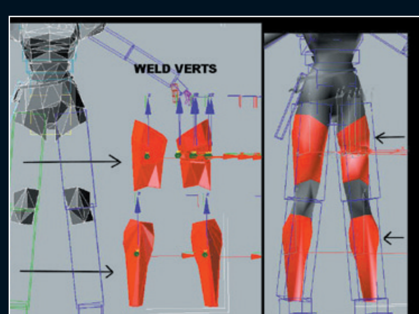
Más modos de juego

Con estos mimbres, y tratándose de un juego de acción enfocado a las opciones multiusuario, lo que Digital Extremes ha hecho es, precisamente, poner el dedo en la llaga llegados a este punto. Las distintas opciones de juego combinan algunos de los modos ya conocidos por «Unreal Tournament» con otros nuevos y originales, como



Gráficos de lujo





EL MOTOR GRÁFICO usado en el desarrollo del juego, el mismo que ha servido de base para «Unreal II», ha permitido crear personajes y escenarios con un enorme detalle.

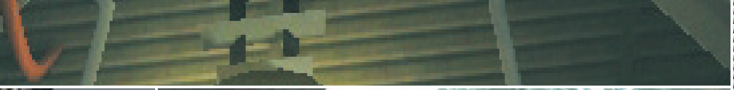
SON LAS ANIMACIONES sin embargo, el apartado donde se ha puesto mucho más énfasis a la hora de hacer de «Unreal Tournament 2003» un título diferente y mejor.

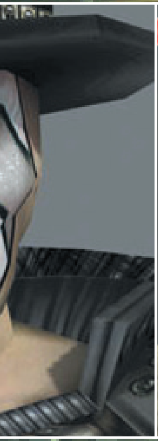
LAS "ARTICULACIONES" que se encuentran distribuidas en los cuerpos de los modelos 3D, así como los distintos puntos de impacto para las armas, tienden a aumentar el realismo.

EXISTEN MOVIMIENTOS ESPECIALES que, a modo de "combos" pretenden otorgar a los personajes del juego un aliciente, permitiéndoles efectuar acciones realmente espectaculares.

"Bombing Run", uno de los más llamativos. En éste, dos equipos se enfrentan por obtener una bomba por alguno de los miembros de cada facción, que debe depositar o lanzar en un área concreta defendida por el equipo rival. Sutilezas como que el jugador que lleve la bomba no puede disparar, o que en el instante en que se haga con el objeto se le identifique claramente en el escenario, gracias a un aura que lo rodea, obligan a un trabajo real en equipo y una gran compenetración para proteger al "bombero" de turno de los ataques.

Otros modos de juego que completan estas opciones







Según el modo de juego, el diseño de los marcadores adopta varias formas.



El uso del rifle de francotirador permite observar con detalle la enorme calidad gráfica.



Cantidad y variedad



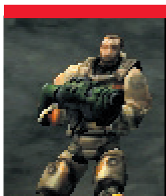




EL NÚMERO DE ARMAS disponibles, así como la variedad que de las mismas ofrece el juego hacen que todo tipo de usuarios pueda ver sus gustos plenamente satisfechos con este título de acción multijugador.

SE REPITEN ALGUNAS ARMAS que ya se pudieron ver en «Unreal Tournament», aunque la mayoría son completamente nuevas: Shield Gun, Assault Rifle, Shock Rifle, Link Gun, Goop Gun, Mini Gun, Flak Cannon, Rocket Launcher, Sniper Rifle, Translocator, Ion Cannon Targeting Laser.

LA DISPONIBILIDAD de varias de estas armas es inmediata y total desde el comienzo de la partida, para que sea la habilidad en combate del jugador la que realmente se ponga a prueba. Así, la recarga de armamento y el uso adecuado de las armas según la situación añaden un aspecto más a considerar en los combates.



¿Sabías que...

ya existen más de 20 juegos en desarrollo basados en el motor gráfico desarrollado por Epic para «Unreal Tournament 2003»?

son el clásico Deathmatch, junto a otros como Capturar la Bandera, Domination 2, Survivor, etc.
Pero ya que hemos hablado de equipos y de trabajo en equipo, tocamos otros de los apartados clave de «Unreal Tournament 2003». Digital Extremes ha hecho especial hincapié en el ▶▶

LA TECNOLOGÍA HA SIDO UN ASPECTO CLAVE EN EL DESARROLLO, AUNQUE NUNCA UN OBJETIVO EN SÍ MISMO

multijugador por equipos. No se trata sólo de estos enfrentamientos directos, según la modalidad escogida, sino de una evolución real de cada uno de los miembros de nuestro equipo, a medida que la acción prospera. De este modo, un sistema de competición en el que incluso se pueden crear ligas tiene un significado real, en tanto en cuanto nuestros personajes pueden mejorar sus habilidades, a medida que se juega.
Para ayudar en esta tarea, el equipo de desarrollo también ha ideado una serie de nuevos movimientos y "combos" que mediante diversos items pueden cambiar y potenciar nuestras habilidades. Existe un sistema de recargas de armamentos y energía que también es nuevo y se basa no sólo en recoger distintos "power ups" por el escenario, sino en aprovechar la energía del contrario eliminado, así como la recogida de sus objetos y armas. De hecho, algunos de los movimientos especiales dependerán de este factor, además de la propia habilidad del jugador, de modo que no todo se convierte en un torneo en que la suerte decida si la victoria puede caer de uno u otro lado.

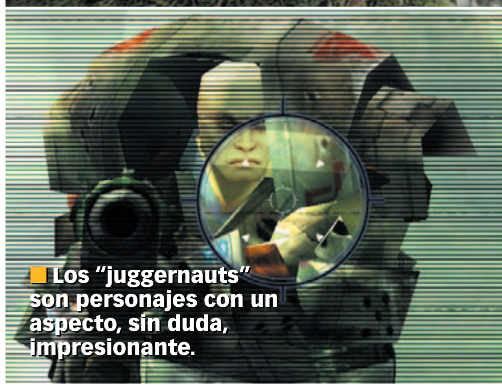
La tecnología

Para poner todo esto en práctica, la tecnología se ha mostrado como una herramienta indispensable en «Unreal Tournament 2003». La mejora en la calidad gráfica y la gestión de un gran número de polígonos por el motor 3D ha permitido crear escenarios de gran tamaño y con notables dosis de interacción. No se trata tanto de mostrar niveles que resulten atractivos como de adecuarlos a los objetivos del juego. Cierto es que sacarle todo el jugo a esta tecnología gráfica exigirá equipos de notable potencia, pero el asunto tecnológico llega más allá de los simples requisitos mínimos.
Por otro lado, encontramos que Digital Extremes está verdaderamente preocupada por el hecho de la intervención de "cheaters" o tramposos que, modificando parte del código del juego, entren en acción a través de Internet para colocarse en posiciones de privilegio frente a jugadores honrados. Los responsables de la programación asumen que esto ocurrirá, tarde o temprano, pese a poner todas las trabas posibles en el código del juego. Sin embargo, confían en que la comunidad de jugadores acabe aislando a estos "intrusos" rápidamente.
Por otro lado, la inclusión de la última versión del editor de niveles, «UnrealEd» en el juego es un hecho, y una de las mayores "obsesiones" del equipo de desarrollo. La intención de Digital Extremes es que «Unreal Tournament 2003» no limite su existencia a su propia aparición ni a los contenidos que se entreguen con cada copia del juego, sino que los usuarios se decidan a crear sus propias experiencias y niveles, y hagan de Internet una herramienta no sólo de juego sino de intercambio. Así, además de las propias expansiones o modificaciones que se realicen de forma oficial, serán los propios usuarios del juego los que decidan lo que puede dar de sí.
Si estabas buscando un juego de acción multiusuario que pudiese satisfacer todas tus exigencias, parece que estás de enhorabuena porque «Unreal Tournament 2003» promete tecnología, jugabilidad y espectáculo, mucho espectáculo.

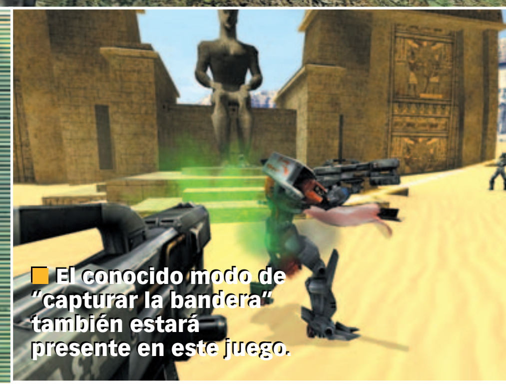
F.D.L.



■ Constantemente veremos en acción los distintos efectos visuales del motor gráfico.

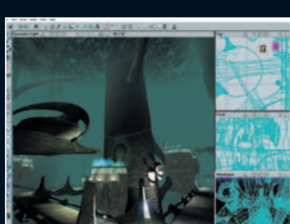


■ Los "juggernauts" son personajes con un aspecto, sin duda, impresionante.

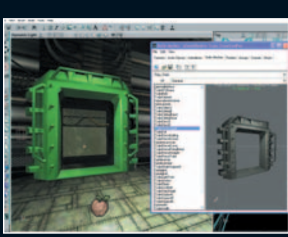


■ El conocido modo de "capturar la bandera" también estará presente en este juego.

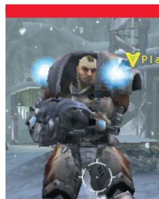
¡Crea tus propios niveles!



EL EDITOR de niveles "UnrealEd" acompañará a «Unreal Tournament 2003» cuando el juego vea la luz. Y es que, facilitarle las cosas al usuario para que pueda crear niveles es algo que resulta fundamental en los planes de Digital Extremes para prolongar la vida del juego.



EL EDITOR no precisará de ninguna herramienta de diseño 3D ajena al mismo para poder trabajar con él. Además, contará con una extensa librería de elementos prediseñados para que, desde el primer minuto, cualquier jugador pueda aventurarse a crear sus propios escenarios de juego y, por supuesto, intercambiarlos a través de Internet.



¿Sabías que...

los rumores apuntan hacia un parche, ya en desarrollo y que aparecería poco después del juego, para incluir distintos tipos de vehículos?

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **DIGITAL EXTREMES/EPIC GAMES/INFOGRAMES**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Localización: **SÍ**
▶Fecha de lanzamiento: **28/06/2002**
▶Página web: ***www.unrealtournament2003.com***

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Iron Storm

Guerra imaginaria

Uno de los títulos que más llamaron la atención durante el pasado E3 fue «Iron Storm», un juego de acción con un inquietante argumento, según el cual la Primera Guerra Mundial aún no ha terminado.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El argumento que parece sacado de "Regreso al futuro"
- El aspecto de los gráficos es impecable.
- Los combates multijugador entre francontiradores.
- La ambientación está muy bien conseguida.

NO nos gusta

- Algunas animaciones no son tan fluidas como deberían.
- El desarrollo del juego no es demasiado original.
- La dificultad es bastante elevada.
- La inteligencia artificial de algunos enemigos no está muy bien depurada todavía.

PRIMERA IMPRESIÓN:

Un excelente arcade que dará mucho que hablar a los aficionados.

BUENO REGULAR MALO

El proyecto más ambicioso del catálogo de la compañía gala Wanadoo responde al nombre de «Iron Storm». Se trata de un juego de acción con gráficos espectaculares y aires de fabulación política, que cuenta con un trabajado argumento, digno de una película de ciencia ficción.

Historia alternativa

Imagina que la Primera Guerra Mundial se hubiera prolongado hasta 1964. El enemigo de la Europa libre es el barón Roman Ungern Sternberg, jefe del estado ruso-mongol y megalómano visionario, que planea crear un estado eurasiático independiente, tan extenso que rivalice con el antiguo imperio de Gengis Khan.

Para conseguirlo, Sternberg prepara un arma secreta de gran poder destructivo, con el que vencerá la guerra y se hará con las riendas de toda Europa. El jugador encarnará al sargento aliado Wiz, el único hombre capaz de detener los planes del maléfico Sternberg.

Aunque el conflicto que relata «Iron Storm» es ficticio, el personaje del barón Sternberg existió realmente, dato que otorga al argumento un aire de ficción política, pocas veces visto antes en un videojuego. Nuestro objetivo, será infiltrarnos en territorio enemigo, localizar y destruir las factorías de agua pesada de Sternberg y acabar con el malvado barón que pone en peligro el destino de la humanidad. Según los creadores de «Iron Storm», la jugabilidad descansa sobre tres pilares básicos: acción, sigilo e infiltración. El camino hacia Sternberg no será sencillo, y sólo nuestras aptitudes para el combate y una capacidad innata para la ocultación y el sigilo, nos permitirán llegar sanos y salvos hasta la guarida del dictador. «Iron Storm» podrá jugarse indistintamente desde una perspectiva en tercera persona o desde un punto de vista subjetivo.

Modos de juego

La modalidad principal de «Iron Storm» será la partida individual. Sólo con este



¿Sabías que...

para recrear el sonido de los impactos de bala con total realismo, se tomó como referencia "Salvar al Soldado Ryan"?





El aspecto gráfico es excepcional, y auna realismo y ciencia ficción con naturalidad.



Encontraremos muchas misiones del estilo de «Medal of Honor».



En los escenarios encontramos artilugios propios de distintas épocas.

modo disfrutaremos al cien por cien del complejo argumento que sustenta el juego. No obstante, «Iron Storm» también incluirá una modalidad online, que permitirá compartir partidas hasta a un máximo de 16 jugadores. Esta opción implementará diferentes modos, como Deathmatch, Deathmatch por equipos y Capturar la Bandera.

En «Iron Storm» encontraremos seis mundos que explorar, todos ellos ambientados en siete localiza- ►►

A qué se parece...



«Medal of Honor» tiene un desarrollo muy similar, con un diseño de misiones parecido al de «Iron Storm».



«Return to Castle Wolfenstein» también propone una versión alternativa y de sucesos históricos.



«Project I.G.I.» podía jugarse indistintamente desde una perspectiva subjetiva o en tercera persona.

LA JUGABILIDAD DE «IRON STORM» DESCANSA SOBRE TRES PILARES BÁSICOS: ACCIÓN, SIGILO E INFILTRACIÓN

ciones pertenecientes al frente alemán. El primero de ellos es el "frente Friedrich", la línea de ataque aliada más próxima a la frontera occidental. El verdadero peligro comenzará en la "línea Anton Denikin", defendida por el frente ruso-mongol. Si conseguimos salir ilesos, tendremos que avanzar hacia Wolfenburg, un pueblo ocupado por el ejército enemigo. Una vez asegurado el pueblo, tendremos vía libre hasta una factoría de agua pesada que hay que sabotear. Nuestro siguiente objetivo será el tren blindado "Zar Iván" que deberemos destruir, para llegar así hasta el Reichstag en Berlín, donde finalizará nuestra aventura.

A lo largo del juego podremos disfrutar infinidad de elementos bélicos característicos de la Primera Guerra Mundial, junto con objetos y armas más modernas, extraídos de conflictos más actuales, como la Segunda Guerra Mundial y el conflicto de Vietnam. Los diseñadores han tenido especial cuidado para conseguir unos entornos creíbles y han empleado mucho tiempo documentándose, e incluso reconocen haberse inspirado en la película "La Cruz de Hierro".

El jugador contará con un arsenal variado. Nuestra arma por defecto será un sable corto ruso, aunque podremos conseguir una pistola de asalto Heckler & Koch MP-6"Wotan" con silenciador incorporado, una escopeta Remington M910 "Bull's Eye", un lanzagranadas M203 40mm "Clovis", granadas de humo y de fragmentación, minas magnéticas y antipersonales, y un rifle ruso de francotirador Simonov K-s 12 "Snaypers-

Un conflicto creíble

POTENCIAR EL REALISMO ha sido uno de los retos más complejos para el equipo de desarrollo, teniendo en cuenta que en «Iron Storm» se entremezclan momentos temporales muy dispares. En los decorados se combinan con naturalidad elementos propios de la Segunda Guerra Mundial (radares, penicilina, armas automáticas, tanques) o el conflicto de Vietnam (helicópteros, lásers, armas electrónicas), junto con otros característicos de la Primera Gran Guerra.

EL SONIDO juega un papel muy importante a la hora de garantizar la inmersión y credibilidad del juego. Los ingenieros de sonido echaron mano de la película "Salvar al Soldado Ryan" para intentar reproducir el silbido de las balas, las explosiones o el impacto de los proyectiles.





¿Sabías que...

el barón Roman Ungern Sternberg era jefe de la caballería mongola y fue realmente dictador de Mongolia en el año 1920?



El argumento del juego es uno de los grandes alicientes de este título, mezcla de arcade bélico y fabulación política.



Combates online





EL MULTIJUGADOR será parte importante de la versión producida de «Iron Storm». El juego incluirá siete escenarios específicos multijugador.

HABRÁ TRES MODALIDADES de multijugador disponibles, entre las que encontraremos el clásico deathmatch, un deathmatch para ser jugado por equipos y la, también clásica captura de la bandera enemiga.

HASTA 16 JUGADORES podrán verse las caras en las partidas online, ya sea a través de Internet o en Red Local. Los combates serán similares a los de juegos como «Soldier of fortune II».

LA POTENCIA DE LAS ARMAS decidirá el resultado de los combates. No obstante, los programadores de 4X Studio están equilibrándolas para nivelar los combates.

kaya", equipado con una mira telescópica de largo alcance. La cosa no queda ahí, ya que también podremos usar otras armas que encontremos abandonadas en los escenarios, como morteros, ametralladoras pesadas o incluso tanques.

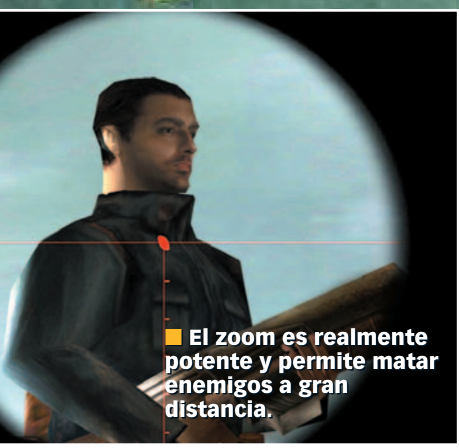
Enemigos variopintos

A lo largo de la aventura encontraremos diferentes enemigos dispuestos a pararnos los pies. Cada enemigo tiene su propio estilo de lucha y unas pautas de IA caraterísticas. Además de soldados, también habrá otros peligros, como bunkers, nidos de ametralladoras, francotiradores, minas, carros blindados, etc...

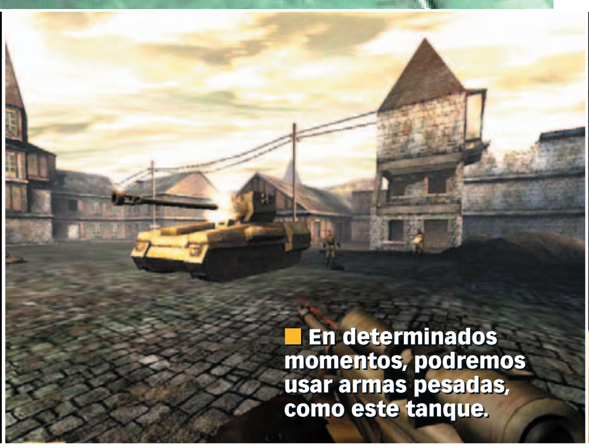
«Iron Storm» tiene todos los ingredientes para convertirse en uno de los grandes programas de 2002. Gráficamente y en lo que respecta a la ambientación, es un juego sobresaliente, que nada tiene que envidiar a títulos como «Medal of Honor». Si no hay retrasos imprevistos, el juego llegará a nuestro país en septiembre.

I.C.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **COMPAÑÍA: 4X STUDIO / WANADOO**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SÍ (textos y voces)**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE DE 2002**
- Página web: **www.bonabopalace.com/ironstorm**



El zoom es realmente potente y permite matar enemigos a gran distancia.



En determinados momentos, podremos usar armas pesadas, como este tanque.



Podemos alternar una vista en primera y tercera persona en cualquier momento.



Icewind Dale 2

El rol más puro

Cuando títulos como «Morrowind», «Dungeon Siege» o el ansiado «Neverwinter Nights» nos hacían pensar que el futuro del rol está incuestionablemente en las 3D, la llegada de «Icewind Dale 2» nos recuerda de golpe que el rol es algo más que buenos gráficos y espectaculares efectos.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Las nuevas reglas importadas de la tercera edición de D&D.
- Los ajustes hechos al interfaz y al motor del juego.
- Las nuevas clases de personaje.
- La longitud y complejidad de la aventura.
- La calidad de la banda sonora.

NO nos gusta

- Que no se puedan importar personajes de otros juegos anteriores.
- La falta de interacción entre nuestros propios personajes.
- Que algunas de las misiones parezcan realmente aburridas.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Un estupendo juego de rol que satisfará a todo el mundo.

BUENO REGULAR MALO

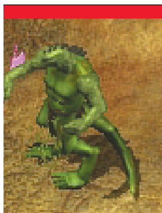
El motor Infinity desarrollado por Bioware ha sido empleado para crear algunos de los mejores juegos de rol de todos los tiempos, entre ellos toda la serie "Baldur's Gate", "Planescape" y, por supuesto, el "Icewind Dale" original, y, de paso, para revolucionar un género que hasta su llegada vivía un largo periodo de estancamiento. Ahora, con el paso de los años, el motor comienza a acusar su edad pero aun así todavía le queda pegada suficiente como para ofrecernos productos como este «Icewind Dale 2», que a juzgar por lo que hemos podido ver, parece llamado a alcanzar los mismos niveles de calidad que todos sus antecesores.

Una historia clásica

«Icewind Dale 2» está basado en la tercera edición del popular juego de rol de mesa Dungeons & Dragons, y, en concreto, está ambientado en el universo de "espada y brujería" de los Reinos Olvidados. Nuestra misión, como siempre, será controlar a un grupo de hasta seis aventureros, desde guerreros o ladrones hasta hechiceros o clérigos, para con ellos enfrentarnos a una larga serie de desafíos dentro de una aventura bastante compleja y elaborada, ganando por el camino experiencia, poder y riquezas.

En esta ocasión la acción del juego transcurre, como en la anterior entrega de la serie, en la región casi ártica del Valle del Viento Helado, zona muy reconocible por los lectores de las conocidas novelas de R. A. Salvatore. El argumento se desarrolla alrededor de 30 años después de lo sucedido en el juego original y en su expansión. Nuestros personajes forman un grupo de mercenarios que acuden a la ciudad portuaria de Targos para ayudar en su defensa contra un ejército de goblins, orcos y otras criaturas que la están atacando bajo el misterioso emblema de una quimera.

Lo que comienza como una serie de escaramuzas se va convirtiendo rápidamente en un conflicto a gran escala que amenaza la paz de los Diez Pueblos y el futuro de todo el Valle y que nos llevará a través de numerosas localizaciones, algunas cono-



¿Sabías que...

el equipo de desarrollo está formado por sólo 22 personas, y que casi todos han trabajado en los anteriores títulos de la saga?





■ A lo largo del juego podremos visitar todo tipo de localizaciones.



■ Los ajustes al motor Infinity permiten mostrar muchos más enemigos por pantalla.



■ La capacidad del inventario ha aumentado notablemente con respecto al juego anterior.

cidas por los habituales de la serie, pero muchas otras totalmente nuevas, incluyendo la misteriosa Suboscuridad, tierra natal de los fascinantes elfos oscuros.

Más subtramas

Una de las novedades más interesantes de esta nueva aventura es que a pesar de que su argumento será básicamente lineal, tal y como sucedía en el juego original, se ha aumentado notablemente el número y la frecuencia de las subtramas y las misiones secundarias, con lo que, al menos en principio, su variedad y su rejugabilidad serán mucho mayores. Además, por supuesto, el juego cuenta con la inevitable aportación de otros muchos elementos, incluyendo 15 nuevos monstruos, entre los que destacan por derecho propio los driders, criaturas con el torso de un elfo oscuro y el cuerpo de una araña, cerca de 50 hechizos más, algunos de ellos traídos directamente de «Baldur´s Gate 2», ►►

A qué se parece...



■ La comparación con «Baldur´s Gate 2» es obligada, aunque «BG2» posee una aventura más larga.



■ «Pool of Radiance» utiliza las mismas reglas, pero su sistema de juego es muy deficiente.



Con sólo una tecla veremos todas los objetos, puertas y contenedores de la pantalla.

ICEWIND DALE 2 POSEE TODOS LOS ELEMENTOS QUE HICIERON DEL JUEGO ORIGINAL UN ROTUNDO ÉXITO

y alrededor de 300 nuevos objetos a añadir a los ya existentes en su antecesor.

Nuevas reglas

Lógicamente, las novedades en «Icewind Dale 2» no se reducen a los apartados de argumento y contenido, y es que tanto el sistema de juego como el propio motor han sufrido abundantes cambios con respecto a la anterior entrega de la serie. De entre todos ellos el cambio más destacado es, casi con seguridad, la sustitución de las reglas de la segunda edición de Advanced Dungeons & Dragons por las de la tercera –en la que el "Advanced" se ha caído del título y el juego ha pasado a llamarse, simplemente, "Dungeons & Dragons"–. Estas reglas son, por encima de todo, mucho más sencillas que las anteriores, más intuitivas y tienen menos excepciones y casos particulares que memorizar. Es cierto que la gran cantidad de conceptos nuevos puede hacer que los usuarios de anteriores entregas encuentren alguna dificultad a la hora de adaptarse a ellas, pero, sin duda, a aquellos en que jueguen por primera vez les resultará todo mucho más sencillo.
Entre las características más interesantes de estas nuevas reglas figura, por ejemplo, la novedosa fórmula de creación de personajes, en la que ya no intervienen los dados sino que todo se realiza mediante una cantidad fija de puntos de habilidad que podemos repartir a nuestro gusto. Igualmente también son destacables por una parte el hecho de que ahora todas las puntuaciones son mejores cuanto más altas –acabando con el lio de las clases de armadura y los "thacos" negativos–, y por otra el nuevo sistema de habilidades que sustituye las antiguas pericias por un sistema más equilibrado y sencillo.
Por último, también son fruto de estas nuevas reglas las clases de personajes disponibles en el juego como el bárbaro o el monje, las nuevas razas, como el semiorco, o las subrazas, como los enanos grises.

Modificaciones en el motor

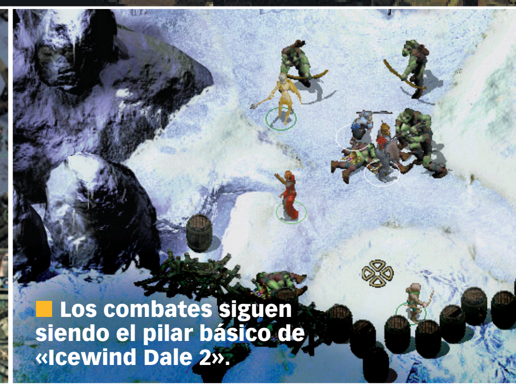
Por otra parte, como ya se ha mencionado, se han efectuado también algunas modificaciones sobre el motor "Infinity" de Bioware, en especial en lo referente al número de enemigos máximo por pantalla, que ha sido aumentado, así como en el interfaz del juego, que ha sido cambiado sustancialmente. En concreto, todos los iconos y botones de la pantalla han abandonado los laterales para reunirse en la parte inferior de ésta. Además, por mencionar sólo un par de los ejemplos más destacados, se ha cambiado el sistema de acceso rápido a habilidades de forma que ahora resulta mucho más sencillo asignar un botón de la barra de menús a una tarea cualquiera.

Pero, desgraciadamente, no todo en el juego es positivo, y de hecho son varios los puntos oscuros que hemos localizado en la versión de preview analizada, como la excesiva monotonía en algunas de las misiones, o la ausencia de la interacción entre nuestros propios personajes a la que estábamos tan acostumbrados después de jugar a «Baldur´s Gate 2». Por supuesto nada hace suponer que estos problemas no vayan a ser corregidos. Si esto es así nos atrevemos a augurarle un prometedor futuro a «Icewind Dale 2», que parece que triunfará en el complicadísimo desafío de estar a la altura de sus antecesores.

J.P.V.



Con las 50 novedades el catálogo de hechizos del juego asciende ahora a 300.



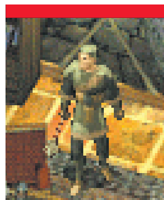
Los combates siguen siendo el pilar básico de «Icewind Dale 2».

Nuevas oportunidades

LA ÚNICA RAZA NUEVA es la de los semiorcos, pero a cambio se han introducido una gran cantidad de subrazas para cada una de las otras razas puras. Así, por ejemplo, ahora nuestro personaje podrá ser un Aasimar, el cruce entre un humano y un ángel, o un Tiefling (humano y demonio), así como un elfo oscuro, un halfling de pies ligeros o un gnomo de las profundidades.

LAS NUEVAS CLASES DE PERSONAJE sólo incluyen al bárbaro, al monje, un guerrero especializado en la lucha sin armas, y a un nuevo tipo de mago que no necesita memorizar sus hechizos, pero, al igual que sucedía con las razas, se ha incluido una generosa cantidad de subclases para muchas de las clases principales, como por ejemplo los clérigos de Selune o los paladines de Tymora.





¿Sabías que...

Black Isle está desarrollando un motor 3D propio ya que considera que éste será su ultimo juego de rol en las tradicionales dos dimensiones?

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **BLACK ISLE/INTERPLAY**
- Género: **ROL**
- Fecha de lanzamiento: **1/09/2002**
- Localización: **SÍ (manual,textos y voces)**
- Página web: **www.icewind2.blackisle.com**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Age of Wonders II The Wizard's Throne

Estrategia y rol

Respetando todas las convenciones establecidas en el género de la estrategia por turnos de corte fantástico llega «Age of Wonders II», un título que promete ser una alternativa interesante a otras series más consagradas.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La abundancia de unidades y hechizos a nuestra disposición.
- El interesantes sistema de combates.
- La longitud de la campaña individual.
- La posibilidad de entablar partidas multijugador por e-mail.

NO nos gusta

- La escasa originalidad de su planteamiento.
- La ausencia de mayores innovaciones tecnológicas.
- La excesiva dificultad de algunas de las misiones.
- La excesiva complejidad del sistema de juego para los usuarios inexpertos.

PRIMERA IMPRESIÓN:

Todo lo bueno de los clásicos, pero sin demasiadas sorpresas.

BUENO REGULAR MALO

El «Age Of Wonders» original era un juego de rol por turnos, con toques de estrategia, claramente deudor de la saga «Heroes of Might and Magic» de la que tomaba muchos elementos, que tuvo gran aceptación entre los aficionados por los interesantes conceptos que introducía en su jugabilidad. Su continuación incide en esta línea, y aunque al primer vistazo puede resultar realmente parecido al exitoso título de 3DO, posee suficientes elementos originales como para convertirlo en una alternativa a tener muy en cuenta.

Sistema clásico

El sistema de juego sigue el esquema clásico de la estrategia por turnos en el que controlamos a un personaje central, en este caso a un poderoso mago, una o más ciudades y un ejército de criaturas de diferentes tipos. Las ciudades, que empiezan como simples aldeas, se van haciendo más grandes y poderosas a medida que construimos edificios en ellas, edificios que además nos proporcionan diferentes beneficios, como recursos aumentados o mejores defensas, así como la posibilidad de generar criaturas cada vez más fuertes. Las criaturas, por su parte, forman los ejércitos que necesitamos para derrotar a las fuerzas de los enemigos, conquistar sus ciudades y, por supuesto, defender las nuestras. Los recursos para el desarrollo toman la forma de oro y maná. El primero es generado en las propias ciudades así como en ciertas localizaciones estratégicas, como minas y molinos, que hemos de capturar con nuestras tropas, y nos permite construir nuevas estructuras y unidades así como pagar el mantenimiento de nuestro ejército. En cuanto al maná, se obtiene igualmente en las ciudades y en pozos diseminados por todo la superficie del mapa, y es la energía mágica que necesitamos para lanzar hechizos, mantener en funcionamiento los que ya hemos lanzado y, sobre todo, para añadir hechizos nuevos a nuestro libro de conjuros.



¿Sabías que...

«Age of Wonders 2» guarda un parecido extraordinario con un juego de hace casi ocho años llamado «Master of Magic»?





El juego incluye muchos tipos de terreno diferentes, desde praderas o los bosques, hasta el desierto o la lava.



Para poder usar un hechizo antes hay que descubrirlo empleando parte de nuestro maná.



La posición superior proporciona una gran ventaja a las unidades que utilizan proyectiles.

En los combates entre unidades, como es habitual en los títulos de este género se utiliza una vista diferente, mucho más cercana a la zona en conflicto, en la que hemos de dirimir el enfrentamiento controlando cada unidad de forma individual. Además de la utilización del relieve y de diferentes elementos del escenario, como rocas o edificios, para influir en el combate, resulta especialmente interesante el hecho de que en las batallas, además de los dos grupos directamente en conflicto, también aparecerán en la vista todos los grupos que estuvieran en una casilla adyacente. Como cada grupo puede contener hasta un máximo de 8 unidades es fácil comprender que las batallas pueden llegar a ser multitudinarias y complejas.

Interesantes aportaciones

Entre las características más interesantes de «Age of Wonders II» destaca especialmente su gran varie- ►►

A qué se parece...



«Heroes of Might And Magic IV» es parecido, aunque su sistema de combates resulta menos elaborado.



Las ciudades de «Civilization III» también pueden desarrollarse con la construcción de edificios.



Nuestro mago sólo puede realizar hechizos dentro de un límite indicado por una línea de puntos.

TODOS LOS ELEMENTOS CLÁSICOS DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA POR TURNOS ESTÁN PRESENTES EN ESTE TÍTULO

dad de opciones, y es que podremos controlar ciudades y unidades de alrededor de diez razas diferentes, cada una con sus propias habilidades y unidades características, la mayoría de ellas muy diferenciadas entre sí. Igualmente, la inclusión de seis escuelas de magia proporciona una enorme cantidad de hechizos entre los que elegir, lo que hace muy difícil que dos partidas sean iguales.

Por otra parte, aunque el juego utiliza un interfaz bastante tradicional de menús y ventanas emergentes que cualquier aficionado al género no tendrá demasiados problemas en reconocer, también posee algunas características a destacar, como la posibilidad de ejecutar los turnos de todos los jugadores de manera simultánea, en vez de consecutiva, o la de poder dejar que sea la máquina la que resuelva un combate de manera automática cuando no tenemos tiempo o ganas de hacerlo nosotros mismos.

Abundante contenido

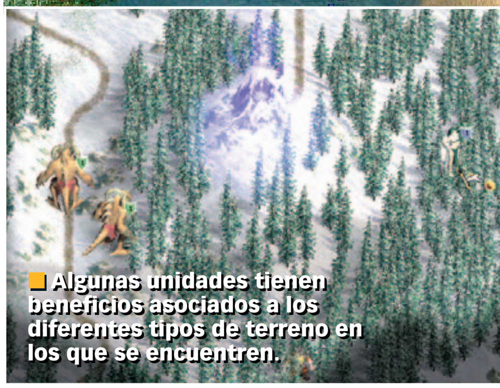
«Age of Wonders II», igual que su antecesor, incluye una campaña individual bastante extensa que nos introduce en un mundo controlado por seis magos, cada uno de los cuales domina una de las seis escuelas de la magia: tierra, aire, vida, muerte, fuego y agua. Por encima de todos ellos se encuentra un archimago que, al comenzar a jugar, acaba de retirarse de sus funciones tras elegirnos como su sucesor. Nuestra misión será derrotar a cada uno de estos magos utilizando los hechizos de su propia escuela, y para ello dispondremos de tres misiones de dificultad creciente para cada una de las escuelas. Como además sucede que la longitud de cada una de las misiones es considerable, el resultado es una campaña realmente larga.

Esta abundancia de contenido, no obstante, no se termina en la campaña individual, ya que además de ella el juego incluye también un amplio catálogo de escenarios que se podrán jugar tanto de manera individual como multijugador. Si optamos por la segunda de estas opciones «Age of Wonders II» nos permite entablar partidas tanto a través de Internet o de una de red local como de correo electrónico.

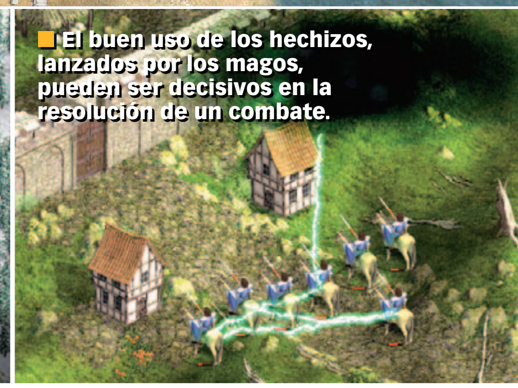
Por lo que respecta al apartado técnico el juego respeta los cánones de su género y utiliza un motor gráfico 2D con una perspectiva isométrica fija. Este motor no es ciertamente el colmo de la modernidad, pero ofrece un resultado bastante correcto y con un elevado nivel de detalle alcanzando una resolución de hasta 1280x1024 pixels. Destaca especialmente el uso de la paleta de colores para conseguir unos escenarios muy ricos y variados, con una gran gama de tipos de terrenos posibles, así como la abundancia de efectos luminosos asociados sobre todo a los diferentes hechizos. Las unidades, por su parte, están diseñadas con gran detalle y resulta fácil identificarlas a simple vista.

En resumidas cuentas, parece que lo único que se le puede achacar a «Age of Wonders II» es que no vaya a ser un título revolucionario, ni por contenido ni por tecnología, pero como lo cierto es que los aficionados a este tipo de juegos han demostrado una y otra vez es que lo último que les preocupa es precisamente la originalidad, es muy probable este título obtenga una acogida muy entusiasta.

J.P.V.



Algunas unidades tienen beneficios asociados a los diferentes tipos de terreno en los que se encuentren.



El buen uso de los hechizos, lanzados por los magos, pueden ser decisivos en la resolución de un combate.

La importancia de la táctica



LA ABUNDANCIA DE UNIDADES que pueden llegar a participar simultáneamente en un enfrentamiento dota a los combates de «Age of Wonders II» de un interesante aspecto táctico. Además, como la posición de las unidades en la pantalla de combate depende de la que tuvieran en la pantalla del juego, es frecuente encontrarnos en situaciones en las que hemos de defender varios flancos a la vez.

EL RELIEVE DEL TERRENO y otros factores, como las habilidades especiales de las distintas unidades o los hechizos que utilicen los magos, potencian también este apartado táctico, hasta el extremo de que en muchas ocasiones llega a anular la ventaja numérica, permitiendo a grupos pequeños pero bien posicionados y gestionados, vencer a otros mucho más numerosos.

¿Sabías que...



el «Age of Wonders» original y su continuación, son los únicos juego que han realizado hasta la fecha Triumph Studios?

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **TRIUMPH STUDIOS/ TAKE TWO**
- Género: **ESTRATEGIA/ROL**
- Fecha de lanzamiento: **24/06/2002**
- Localización: **SÍ (MANUAL)**
- Página web: ***aow2.godgames.com/***

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

S.W.I.N.E.

¿Cerdos o conejos?



Próximamente podremos disfrutar de «SWINE», un nuevo juego de estrategia en tiempo real protagonizado por dos ejércitos de animales, cerdos y conejos, que se enfrentan entre sí desde tiempo inmemorial.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El sentido del humor y la ironía del argumento.
- Los gráficos en 3D cumplen su objetivo a la perfección.
- Las voces variadas y la colección de sonidos.
- Las diferentes modalidades de juego online.

NO nos gusta

- El desarrollo lineal del argumento resulta muy monótono.
- La similitud de algunos escenarios.
- No aporta nada nuevo al género de la estrategia.
- La limitada inteligencia artificial de las unidades (propias y enemigas).

PRIMERA IMPRESIÓN: Buena factura técnica pero parece una oferta poco original.

BUENO REGULAR MALO

El último juego publicado por Fishtank será un clásico programa de estrategia táctica en 3D ambientado en un futuro alternativo, en el que cerdos y conejos militarizados dominan la tierra y se enfrentan en una guerra sin cuartel. Nuestro objetivo será liderar uno de los dos ejércitos para conseguir la victoria, a lo largo de las diez misiones que conforman cada campaña. «SWINE» no aportará novedades sustanciales al subgénero, aunque la calidad técnica del juego, la rapidez de la acción, el sentido del humor y la ironía presentes en las misiones serán alicientes suficientes para atraer a los estrategas sedientos de nuevas experiencias.

Opciones de juego

En el modo individual, «SWINE» incluirá dos campañas diferentes, una protagonizada por cerdos y otra por el ejército conejo. Al elegir la raza a la que queremos pertenecer, influiremos directamente en la jugabilidad del programa, ya que para un jugador novato, resultará mucho más sencillo jugar las misiones de la resistencia coneja, ya que son más sencillas, rápidas y asequibles que las de los cerdos. Éstas, en cambio, están pensadas para jugadores expertos, y obligan a una planificación táctica más profunda.

«SWINE» también incluirá opciones para multijugador, ofreciendo hasta cuatro modalidades de juego: a muerte (sálvese el conejo o el cerdo que pueda), cuenta atrás (gana aquel jugador que obtiene más puntos en menos tiempo), dominación (el objetivo es capturar banderas enemigas y retenerlas el mayor tiempo posible, para conseguir puntos de estrategia) y el clásico capturar la bandera.

«SWINE» funcionará igual que otros juegos de estrategia bélica, aunque no incluye gestión de recursos. El objetivo es vencer la batalla, para lo que contaremos con puntos de estrategia, canjeables por vehículos en el mercado negro. Dispondremos de unidades de combate, de transporte –como camiones o grúas– y módulos estáticos (como reparadores) que deberán ser remolcados por otros vehículos. En un principio, el elenco de unidades será bastante limitado, pero se irá ampliando conforme avance la campaña.

Tecnología

En «SWINE» el jugador podrá desplazar, rotar y acercar la cámara por los esce-



¿Sabías que...

el juego incluirá más de 6.000 diálogos diferentes, útiles para reforzar el desarrollo variado de las campañas?





El motor gráfico empleado permite mover gráficos 3D de gran calidad por escenarios repletos de edificios.



El indicador gráfico señala el rango de influencia o de disparo de las unidades.



La campaña protagonizada por cerdos es la más compleja y estratégica.

A qué se parece...



«Earth 2150» tiene una apariencia muy similar aunque, a priori, incluye más opciones de juego.



«Emperor: Battle for Dune» ofrece tres razas enfrentadas con campañas independientes.

narios con entera libertad, gracias a su potente motor gráfico en 3D. Los programadores han cuidado mucho el movimiento de las unidades, para que sea realista y preciso. La orografía será distinta en cada escenario y podremos aprovecharla para cubrirnos y atacar por sorpresa al enemigo. La climatología dinámica cambiará a lo largo de las misiones, en las que encontraremos variados efectos atmosféricos. Buena tecnología, acción, diversión, estrategia y humor se darán cita en este poco original pero correcto programa, cuyo lanzamiento es inminente.

I.C.C.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **STORMREGION / FISHTANK**
▶Género: **ESTRATEGIA**
▶Localización: **SÍ (voces, textos y manual)**
▶Fecha de lanzamiento: **2ª QUINCENA DE JUNIO**
▶Página web: ***www.swine-online.com***



Soccer Manager 2001

Gestión para todos

El gran interés con el que son recibidos todos los juegos de fútbol en nuestro país parece que va a estar justificado en el caso de «Soccer Manager 2002», un título sin demasiadas pretensiones pero con algunas características interesantes.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- ▲ La originalidad de algunos elementos del sistema de juego.
- ▲ La sencillez del sistema de control.
- ▲ La abundancia de equipos y jugadores.
- ▲ La correcta traducción de todo el juego.

NO nos gusta

- ▼ El pobre sistema de visualización de partidos.
- ▼ Que no incluya los nombres reales de los jugadores.
- ▼ Que no se puedan jugar los partidos.
- ▼ El aire anticuado (gráficos pobres, sonido inexistente) que tiene todo el juego en su conjunto.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un interesante título pero destinado a un público muy concreto.

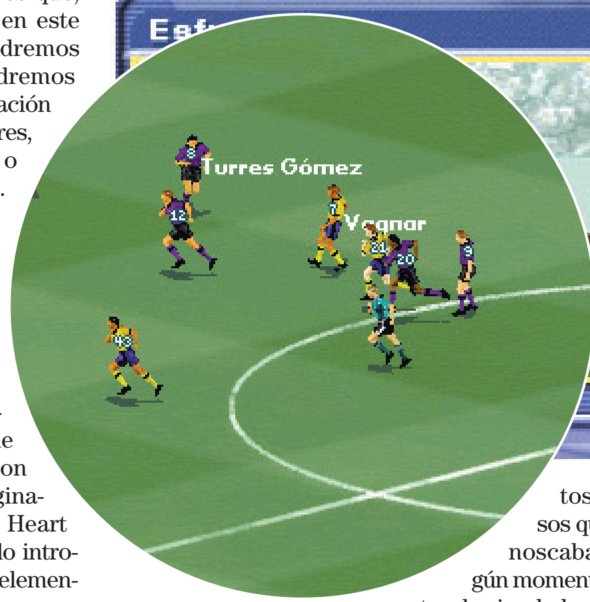
BUENO REGULAR MALO

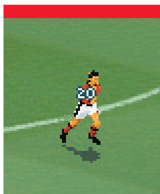
El género de los managers de fútbol, aquellos juegos en los que en vez de controlar a los jugadores hemos de adoptar las funciones del presidente y el entrenador de todo un equipo, está de capa caída en nuestro país desde la desaparición del mítico «PC Fútbol» de Dinamic. Puede que «Soccer Manager» no vaya a ser el título que ocupe el enorme vació dejado por él, pero su variedad de opciones, sencillez de control y posibilidades de configuración le auguran un futuro muy prometedor.

Fútbol control

En cuanto a contenido, «Soccer Manager» se muestra bastante completo, pues nos permite optar entre los equipos de ocho países, entre ellos por supuesto España, para un total de 12 divisiones diferentes. Desgraciadamente, no posee ningún tipo de derechos sobre los equipos o los jugadores reales por lo que todos los nombres serán falsos, aunque eso sí, reconocibles. Hay que destacar también, que el juego estará íntegramente traducido a nuestro idioma, desde los menús y los mensajes hasta las abundantes ventanas de ayuda en línea.

Del sistema de juego destaca especialmente la sencillez de su control, algo especialmente meritorio si tenemos en cuenta el elevado número de opciones que, como es habitual en este tipo de juegos, podremos controlar. Así, podremos seleccionar la alineación de nuestros jugadores, su esquema táctico o sus entrenamientos. Podremos realizar ventas y fichajes, gestionar la publicidad o mejorar las instalaciones del estadio. Resulta especialmente interesante que, incluso dentro de que estas opciones son bastante poco originales, los chicos de Heart Line han conseguido introducir unos cuantos elementos novedosos que, sin menoscabar en ningún momento el carácter de simulador del juego, sí que le otorgan un punto arcade muy entretenido. Los jugadores, por ejemplo, pueden entrenarse para adquirir hasta cuarenta características diferentes, desde potencia hasta olfato de gol o lealtad al club, lo que resulta mucho más interesante que el habitual sistema de puntos de habilidad. Por lo que respecta al apartado





¿Sabías que...

el juego incluye un editor que te permite introducir uno por uno los nombres reales de todos los jugadores que quieras?





■ Durante los partidos podremos ejecutar cambios de jugadores y ordenar nuevas tácticas.



■ El terreno ve limitada su resolución en pantalla a un máximo prefijado.



■ Los entrenamientos y los fichajes están aderezados con unos curiosos minijuegos.

A qué se parece...



■ El sistema de juego es muy parecido al de «PC Fútbol 2000», aunque aquél tenía más opciones.



■ En «Championship Manager» tampoco podíamos controlar a los jugadores durante los partidos.

gráfico, éste es, como era previsible, el más flojo de «Soccer Manager», especialmente en lo referente a la visualización de los partidos, para la que se utiliza una perspectiva isométrica 2D fija que no podremos cambiar en ningún momento.
En cualquier caso, aunque está claro que nos encontramos ante un producto sin demasiadas pretensiones, todo parece indicar que posee suficientes cualidades positivas como para hacerse un hueco dentro de un género muy popular en nuestro país, así que esperemos que todas ellas se mantengan intactas en la versión final.

J.P.V.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **HEART LINE/JOWOOD**
▶Género: **MANAGER**
▶Localización: **CASTELLANO (TEXTOS)**
▶Fecha de lanzamiento: **JUNIO 2002**
▶Página web: **WWW.ZETAMULTIMEDIA.COM**



The Sum of All Fears

Menuda película

Las juegos basados en películas suelen intentar aprovechar la licencia en la que se basan. Curiosamente «The Sum of All Fears» no cumple esta regla, ya que consigue hacernos olvidar la licencia, para presentarnos un juego "conocido".

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Que proponga una acción táctica más popular.
- Que soporte las extensiones de sonido EAX.
- Los tres modos de juego diferentes.

NO nos gusta

- El sonido aséptico de las balas.
- La nula interacción con escenarios y objetos.
- Las pocas novedades que aporta al subgénero.
- La evidente falta de originalidad de ciertas misiones.
- La ausencia de un nexo palpable con la película en la que se inspira el juego.

PRIMERA IMPRESIÓN: Divertido, pero por el momento casi una expansión de «Ghost Recon».

BUENO REGULAR MALO

Hace unos meses analizamos a fondo «Ghost Recon», uno de los títulos más destacados en lo que a acción táctica militar se refiere. Poco después probamos su expansión, «Desert Siege», comprobando cómo unas pocas novedades y un cambio de terreno eran suficientes para mantener la chispa encendida. Pero lo que nunca hubiésemos imaginado es que tras el beta de evaluación de «The Sum of All Fears» se ocultaba de nuevo… ¡«Ghost Recon»!

Mismo perro, distinto collar

Tom Clancy lo tenía muy claro: había que preparar un videojuego sobre una película basada en una de sus novelas, y él poseía la base de ambas cosas. Dicho y hecho, en Red Storm Studios se pusieron a trabajar a la orden de "ya", repintando su premiado «Ghost Recon» para que su distribución coincidiese con el estreno de las nuevas aventuras del agente Jack Ryan en Estados Unidos.

Afortunadamente, «The Sum of All Fears» no será exactamente el mismo juego que «Ghost Recon», pero utilizará su mismo motor gráfico, interfaz y sistema de enfrentamientos. Eso significa que compartirá al 90% sus virtudes y defectos, por lo que el lector que ya conozca el exitoso título de Red Storm Studios sabrá perfectamente a qué atenerse. Para profanos diremos que «The Sum of All Fears» es un juego basado en operaciones especiales de grupos antiterroristas americanos, lo que implica la coordinación de pelotones en tiempo real. El usuario maneja uno de los efectivos disponibles, a la vez que gestiona el grueso de la misión mediante directrices por teclado y asignación de puntos de llegada. ¿Qué significa eso en cristiano?



Pues entrar con sigilo en un recinto atestado de terroristas, anular toda amenaza hostil y salir con el mayor número de "chicos buenos", por supuesto, vivos.

«The Sum of All Fears» es la primera adaptación cinematográfica que se atreve a utilizar como base un sistema táctico, por lo que asustará de antemano a todos aquellos que esperen el clásico juego de acción subjetiva. Sin embargo, hay que reconocer a favor de Red Storm



¿Sabías que...

el argumento del juego es un complemento a lo narrado en el libro original y la película protagonizada por Ben Affleck?





Pese a las limitaciones del motor gráfico, la ambientación en campo abierto resulta notable.



El modo de entrenamiento es idéntico al de «Ghost Recon», salvo pequeños detalles.



El comportamiento de los soldados de pelotón es bastante sencillo e intuitivo.

A qué se parece...



No es que se parezca a «Ghost Recon», sino que es esencialmente el mismo juego, con otro argumento.



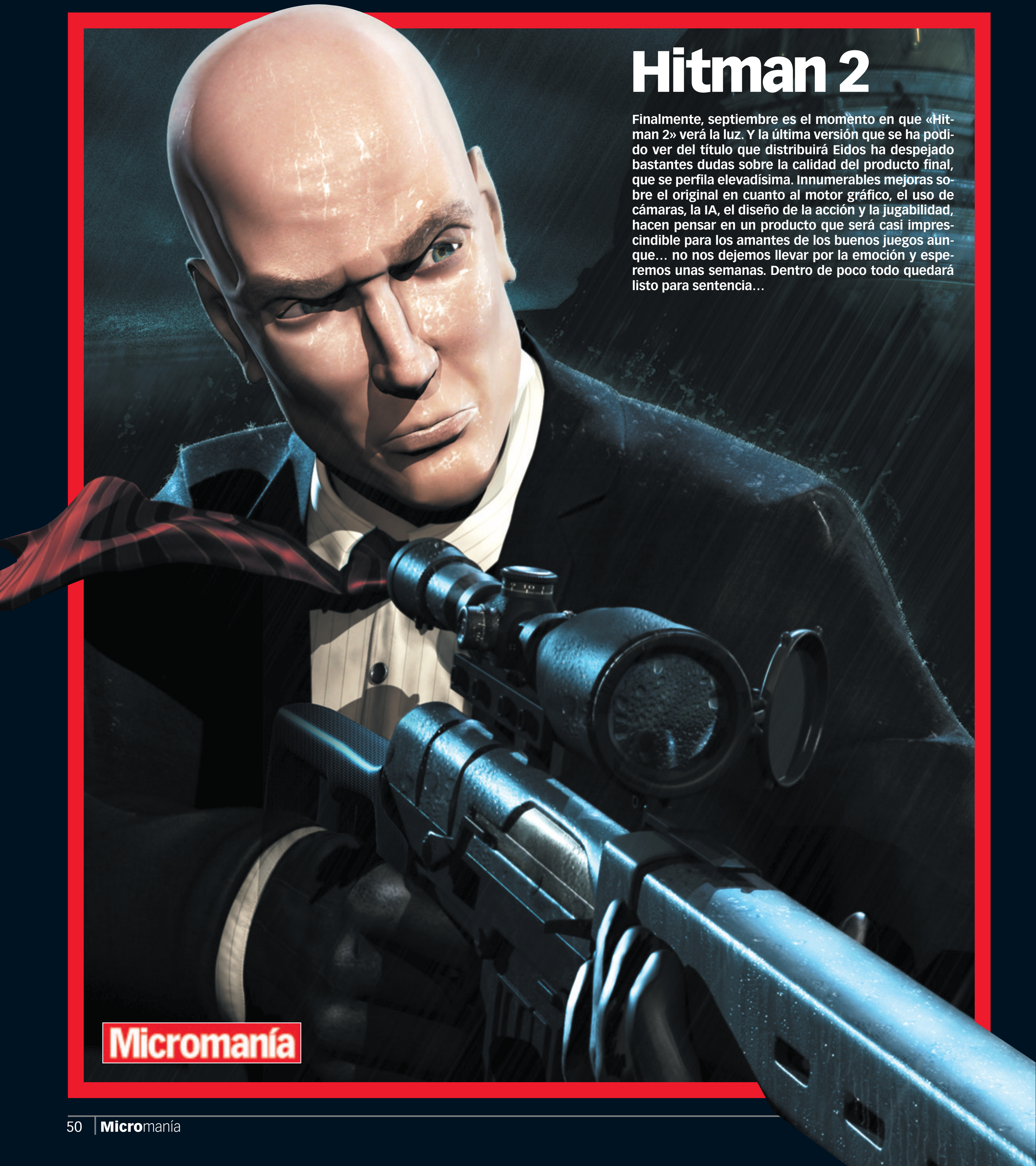
El desarrollo de operaciones de grupos especiales es prácticamente idéntico al de la serie «Rainbow six».

que este título ha resultado la excusa perfecta para acercar este apasionante subgénero a todo tipo de jugadores, simplificando muchas tareas para que el interfaz de comandos resulte accesible y manejable.

La versión final ofrecerá tres modos diferentes de juego, amén de más de once misiones nuevas y un divertido apartado multijugador. ¿Serán estos factores suficientes? Aún es pronto para dar un veredicto. Lo cierto es que «The Sum of All Fears» pasará a la historia como una de las licencias cinematográficas más extrañas que hayamos visto.

J.M.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
RED STORM STUDIOS / UBI SOFT
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SIN CONFIRMAR.
▶Fecha de lanzamiento:
OTOÑO 2002
▶Página web:
www.sumofallfears.ubi.com



Hitman 2

Finalmente, septiembre es el momento en que «Hitman 2» verá la luz. Y la última versión que se ha podido ver del título que distribuirá Eidos ha despejado bastantes dudas sobre la calidad del producto final, que se perfila elevadísima. Innumerables mejoras sobre el original en cuanto al motor gráfico, el uso de cámaras, la IA, el diseño de la acción y la jugabilidad, hacen pensar en un producto que será casi imprescindible para los amantes de los buenos juegos aunque… no nos dejemos llevar por la emoción y esperemos unas semanas. Dentro de poco todo quedará listo para sentencia…

Micromanía



Tomb Raider The Angel of Darkness

Poco a poco, Lara va mostrando su nueva cara. Primera demo jugable en el E3, y nuevas imágenes de la aventurera de tus sueños que Core va distribuyendo... No es una mala combinación, desde luego. El próximo otoño será cuando tan explosivo cóctel haga, finalmente, su aparición, probablemente primero en la versión PS2 y posteriormente en PC. Y aunque aún queda mucho por hacer, la verdad es que «Tomb Raider» parece que por fin va a dar una sorpresa como hacía tiempo que no se esperaba.



Etherlords

Basado en las cartas de «Magic: The Gathering», el próximo 10 de Julio estará disponible «Etherlords», incursión en el mundo del Rol, con una acción basada en turnos, de Jowood y Nival. «Etherlords» lleva al jugador a un universo mágico, donde los enfrentamientos entre los brujos y las criaturas se deciden mediante poderosos hechizos.

Splinter Cell

Uno de los títulos más aclamados de todo el E3, pese a su aún primitivo estado de desarrollo fue «Splinter Cell», una de las últimas incursiones del universo Tom Clancy en el videojuego, destinado a formatos de consola y PC. Alejándose algo del habitual estilo de juegos tipo «Rainbow Six», «Splinter Cell» aborda un único protagonista como eje central de la acción -tan sigilosa como siempre-, y hace especial hincapié en la tecnología 3D... Sí, algo parecido a «Metal Gear Solid 2».



Review
A EXAMEN

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

El show de Blizzard

Cada nuevo juego de Blizzard es un auténtico espectáculo. Desde las primeras noticias e imágenes, hasta el día del lanzamiento definitivo, la expectación que esta compañía es capaz de crear alrededor de sus productos parece no conocer límites. Toda la industria, la prensa, los usuarios, esperan impacientes la llegada de ese juego que vendrá a demostrar nuevamente la enorme diferencia que existe entre hacer las cosas "simplemente" bien, o rematarlas hasta sus últimos detalles consiguiendo un producto redondo. «Warcraft III», el "esperado" ya está aquí. Y ahora sí que empieza el espectáculo.

LA CUESTIÓN DEL MES

Teniendo en cuenta todo lo que ha llovido en el género: ¿Qué le pedirías a «Warcraft III»?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

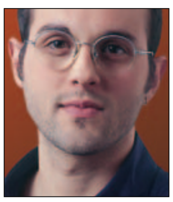


LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANÍA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Spider-Man, Dungeon Siege, Grand Theft Auto III y Jedi Knight II.

Tanta magia, fantasía y diversión como en anteriores entregas.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Warcraft III, Freedom Force, Spider–Man, Age of Wonders 2.

Que incluya un permiso laboral de 3 meses, para no tener que "soltarlo".



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Warcraft III, Los Sims.

Que nadie pueda decir "es como «Warcraft II», pero en 3D".



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Grand Theft Auto III, Dungeon Siege.

Que funcione bien en Internet. Con eso me conformo.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Jedi Knight II: Jedi Outcast, Soldier of Fortune II, Dungeon Siege.

Me sobra con que sea igual de adictivo que sus predecesores.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Poder jugar con «Warcraft III», ver sus increíbles escenas de transición, disfrutar de sus escenario... no terminaríamos nunca.
- Que juegos como «GTA III» sigan mostrando su mejor cara en su versión para compatibles.
- Que el género de velocidad cuente con títulos tan buenos como «Moto GP» y «F1 2002».
- Que a «La Prisión» ya no la conozca ni la "madre que la parió". Espectacular.
- La fuerza y la originalidad de una aventura como «Zanzarah».

NO nos gusta

- Los juegos de acción desfasados como «Die Hard», que no está a la altura de los tiempos que corren.
- Que «Warcraft III» tenga tan poco zoom. Resulta incómodo controlar las unidades.
- Aunque es Duke Nukem, nos hubiera gustado verle metido en otros berenjenales más "modernos".
- Que juegos como «GTA III» no tengan opción para jugar en Internet con otras personas.
- Que todavía falte mucho para que salga «Doom III». Os podemos asegurar que es increíble.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Campañas Clon, Civilization III

Con la sequía de originalidad... lo que le pido es una revolución.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: Mundial FIFA 2002, F1 2002, Moto GP

Que los orcos sigan molando tanto como siempre.

Índice de contenidos

Warcraft III Reino del Caos

La llama sigue viva

Una de las sagas con más solera de la estrategia en tiempo real vuelve por fin de la mano de «Warcraft III», un juego que por su calidad, su originalidad y su impecable acabado parece llamado a marcar una época.



Las incursiones de Blizzard en el género de la estrategia en tiempo real se cuentan, más que por éxitos, por verdaderas revoluciones y es que si con los dos primeros títulos de la serie «Warcraft» definieron lo que debía ser el género, con «Starcraft» lo llevaron a un nuevo nivel de complejidad que muchos juegos actuales aun tratan de alcanzar. Así las cosas, probablemente lo mejor que se pueda decir de «Warcraft III» es que, por difícil que pueda parecer, está a la altura de su leyenda.

Largo y profundo

Tras haber podido disfrutar de la versión beta multijugador de «Warcraft III» lo único que nos quedaba por descubrir era su apartado individual que, ciertamente, ha resultado ser tan bueno como esperábamos. En concreto la campaña inclui-

La referencia



EMPIRE EARTH

- En «Warcraft III» controlamos pequeños grupos de unidades. En «Empire Earth» enormes ejércitos.
- La ambientación de «Warcraft III» es fantástica, la de «Empire Earth» histórica y futurista.
- La diferenciación entre bandos está mucho más desarrollada en «Warcraft III».



La combinación de los distintos efectos le otorga al juego una fantástica ambientación.



La variedad en los planteamientos de las misiones garantiza una elevada jugabilidad.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Manual, textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE):**+16** ▶Estudio: **Blizzard** ▶Compañía: **Blizzard** ▶Distribuidor: **Vivendi** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **5/7/2002** ▶PVP Recomendado: **49,99 euros** *(8.318 pesetas)* ▶Página Web:**www.blizzard.com/war3/** Incluye descripción detallada del juego, pantallas, ilustraciones, fondos de escritorio y vídeos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **36** ▶Mapas individuales: **42** ▶Razas: **4 (humanos, orcos, no-muertos, elfos oscuros)** ▶Héroes disponibles: **Tres por raza** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Enfrentamiento** ▶Número de jugadores:**12** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet (Battle.net)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM:**128 MB** ▶Disco Duro:**700 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (8 MB compatible DirectX 8.1)** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro:**1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 MX 32 MB** ▶Módem: **56 K**





■ La gran sencillez del sistema de inventario de los héroes hace que resulte sumamente fácil utilizar los diferentes objetos, incluso en medio de un combate.

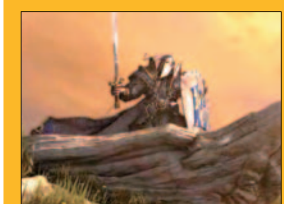


■ La abundancia de tipos de terreno es otro de los atractivos del juego.



■ En las misiones hay objetivos secundarios para ganar experiencia.

Silencio, se rueda





LA EMOCIONANTE HISTORIA que se cuenta en la campaña individual, cargada de momentos épicos y dramáticos, se desarrolla a través de una gran cantidad de secuencias de animación que van revelando sus puntos principales.

EL PROPIO MOTOR del juego es empleado en la mayor parte de ellas, utilizando, eso sí, una gran abundancia de movimientos y giros de cámara a los que no es posible acceder durante la campaña y que las dotan de un acabado cinematográfico.

LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS prerrenderizadas, por su parte, son bastante más escasas: una por cada una de las campañas. Pero a cambio su calidad es ciertamente espectacular, mayor incluso que la de los fantásticas secuencias de «Diablo II» y su expansión.

EL EQUILIBRIO QUE SE HA LOGRADO ALCANZAR ENTRE CUATRO RAZAS QUE SON TOTALMENTE DIFERENTES ENTRE SÍ ES UNO DE LOS MAYORES ATRACTIVOS DE «WARCRAFT III»

da esta compuesta por nada menos que 36 misiones, divididas en cuatro arcos argumentales de nueve misiones para cada una de las razas del juego, más una corta campaña tutorial. Su argumento es tan absorbente y emocionante como el de todos los juegos de Blizzard, y posee un ritmo preciso y una correcta graduación de la dificultad. El único precio que hay que pagar es tener que jugar las misiones de manera lineal (primero las de los humanos, luego los muertos vivientes, etc…). Por otra parte, para acabar de garantizar la longitud del juego, se incluyen también más de 40 mapas de todos los tamaños posibles, un editor que combina una gran sencillez de uso con una extremada potencia de diseño y, de manera realmente original, dos divertidos minijuegos. Todo ello combinado con sus conocidas posibilidades multijugador, en especial a través del portal Battle.net, garantiza que «Warcraft III» es una experiencia que disfrutaremos durante mucho tiempo.

A pequeña escala

El planteamiento de «Warcraft III» resulta especialmente original e interesante porque no está orientado, como es habitual y casi obligatorio en el género, a la creación de un ejército lo más numeroso posible, sino que se centra en el desarrollo de pequeños grupos de unidades poderosas. Este concepto se consigue gracias a una inteligente combinación de varios elementos, siendo el principal de todos ellos la figura del héroe, unas pocas unidades especiales con la capacidad de ir ganando experiencia y poder y de utilizar objetos. Esto, unido a los enemigos controlados por el ordenador, que impiden las avalanchas iniciales, así como a un interesante sistema de ►►





Cada raza cuenta con unas unidades y estructuras totalmente originales y específicas.



Los efectos que el día y la noche tienen sobre el juego son una aportación muy interesante.



La diferenciación entre razas alcanza al sistema de construcción de edificios.

Versión limitada





- **EL LIMITADO ESPACIO DE VISIÓN** es probablemente uno de los aspectos menos convincentes de todo el juego, y es que en algunos momentos, en especial cuando la pantalla está llena de unidades, no resulta fácil seguir el desarrollo de la acción
- **EL GRAN TAMAÑO DEL INTERFAZ** es una de las explicaciones de este espacio limitado, ya que gran parte de la zona inferior de la pantalla se encuentra ocupada por él.
- **EL MOVIMIENTO DE LA CÁMARA** se reduce a un desplazamiento vertical desde un punto de vista superior y alejado hasta uno más cercano y a ras de suelo. La cámara no se puede girar.

EL SISTEMA DE CÁMARAS NO ESTÁ TOTALMENTE CONSEGUIDO, YA QUE SU CONTROL ES SENCILLO PERO LA EXTENSIÓN DE TERRENO QUE ABARCA NO ES MUY GRANDE

costes de mantenimiento que penaliza la adquisición de recursos del jugador que crea muchas unidades, consigue cambiar totalmente el tradicional sistema de juego de la estrategia en tiempo real, potenciando mucho más el aspecto táctico sobre la velocidad o la simple fuerza bruta.

Junto a este planteamiento novedoso, la otra gran cualidad de «Warcraft III» no es otra que la diferenciación entre razas, algo que en «Starcraft» supuso una verdadera revolución. En esta ocasión son cuatro las razas diferentes incluidas en el juego, cada una con sus propias estructuras y unidades. El equilibrio alcanzado al hacer las cuatro razas totalmente diferentes entre sí, manteniéndolas al mismo tiempo compensadas (en la campaña y en el multijugador), sólo puede calificarse de excepcional.

Interfaz clásico

Otro acierto que hay que añadir es el de haber sabido combinar un interfaz y un sistema de control clásicos, muy similares incluso a los del propio «Starcraft», con algunos elementos novedosos que los actualizan y mejoran en aspectos importantes, como por ejemplo el sencillo pero efectivo sistema de formaciones o la forma de seleccionar unidades individuales dentro de un grupo para que utilicen sus habilidades especiales. Además, la posibilidad de que las unidades propias utilicen algunas de estas habilidades de forma automática facilita muchísimo la tarea de controlar grupos con



Un sonoro éxito

LAS VOCES DE LAS UNIDADES, como es habitual en los títulos de la serie, son uno de los elementos más característicos del juego, tanto por su variedad como por la forma en que se ajustan a los personajes. En la versión española han sido todas dobladas y aunque hay que felicitar a Vivendi por el esfuerzo, lo cierto es que no igualan la calidad de las voces originales.

LA BANDA SONORA, por su parte, es francamente buena, mereciendo una mención especial las piezas que se reproducen durante los momentos principales de la campaña pues consiguen intensificar la tensión y la sensación épica del argumento, de la misma manera que podría hacerlo la música de cualquier película de aventuras.



Los brillantes colores utilizados le otorgan un aspecto vivo e intenso.



El número de unidades que controlamos es muy bajo.



Una de las cosas que se echa de menos son las unidades acuáticas.



La elevada potencia del editor nos permite crear todo tipo de misiones.

muchas unidades distintas. El sistema de cámaras, por el contrario, es uno de los aspectos menos conseguidos. Aunque su control es sencillo (una vez te haces a la idea de que lo único que puedes hacer es acercarla o alejarla, nunca girarla), lo cierto es que la extensión de terreno que permite ver no es demasiado grande.

Efecto Blizzard

Por lo que respecta al apartado gráfico, sólo podemos decir que el juego posee esa calidad y atención por el detalle a la que tan acostumbrados nos tiene la compañía norteamericana. El motor gráfico 3D desarrollado para el juego es simplemente fantástico, y es que aunque en realidad ninguna de sus características resulta excepcional por sí misma, la combinación de todas ellas es impresionante. Los efectos luminosos, la alternancia entre día y noche, el nivel de detalle de los modelos, las animaciones, las ambientaciones y, sobre todo, la estupenda selección de colores, muy vivos y brillantes, hacen de «Warcraft III» una experiencia inolvidable. Y es que, en fin, probablemente lo que mejor describa a «Warcraft III» sea precisamente la mezcla. La mezcla de elementos clásicos y originales, de estrategia y rol, de jugabilidad y argumento, de tecnología y sencillez, hasta alcanzar una genial combinación capaz de satisfacer por igual a los más curtidos estrategas y a los recién llegados. La continuación perfecta para una serie legendaria.

J.P.V.

Toma nota

Una soberbia continuación, a la altura de la leyenda de la saga.

LO BUENO:
- La diferenciación entre las cuatro razas incluidas.
- La longitud y complejidad del argumento de la campaña individual.
- Su impecable acabado gráfico.

LO MALO:
- El reducido campo de visión.
- En algunos aspectos resulta poco original.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
92	90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Ambos modos son **igualmente apasionantes.**

SOLO:
Lo mejor: Suspense en el desarrollo de la campaña.
Lo peor: Tener que ir jugando las campañas de manera lineal.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder utilizar Battle.net.
Lo peor: El caos de las partidas para muchos jugadores.

ALTERNATIVAS

STARCRAFT
Un clásico imprescindible en el género, al que «Warcraft III» le debe muchas cosas.
▶Comentado en MM 41 ▶Puntuación: 90

BATTLE REALMS
Su ambientación oriental y su original sistema de juego satisfarán a cualquier aficionado a la estrategia.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 87



Grand Theft Auto III

Fuera de serie

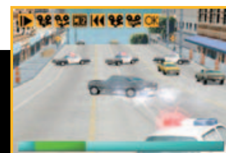
Tras encandilar a los aficionados de Playstation 2, Rockstar Games presenta la versión para ordenadores compatibles de «GTA III», un juego de acción sobresaliente en todos los aspectos y uno de los mejores programas del año.

El ladrón de coches más famoso del mundo de los videojuegos vuelve a la carga en «GTA III», un juego de conducción y disparos protagonizado por un maleante que, tras ser traicionado por sus antiguos socios, escapa de la cárcel para vengarse. Esta tercera entrega supone un salto notorio en lo que a tecnología se refiere ya que, por primera vez, los programadores de Rockstar Games nos sumergen en una ciudad llamada Liberty City, modelada en 3D con todo lujo de detalles y de proporciones descomunales.

Malas calles

Liberty City, es un hervidero de maleantes. Sus calles están dominadas por diferentes bandas criminales, como son la familia Leone, las triadas, los yakuza, los diablos hispanos, los hoods del área sur, el cártel colom-

La referencia



DRIVER

- **Ambos juegos están protagonizados por un maleante que trabaja para la mafia.**
- **El sistema de daños de la carrocería está mucho mejor conseguido en «GTA III» que en «Driver».**
- **En «GTA III» podemos bajar del coche a voluntad, mientras que en «Driver» no era posible.**



Las calles están muy transitadas y, a menudo, se producen colisiones múltiples.



Podremos aceptar nuevos encargos pasando por estos marcadores.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz** RAM: **384 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti 500; GeForce 2 Ultra 64 MB** Módem: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, Playstation 2** Género: **Velocidad / Acción** Idioma: **Inglés** (voces), **castellano** (textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **+18** Estudio: **Rockstar Games** Compañía: **Take 2** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 pesetas)* Página web: ***www.rockstargames.com/grandtheftauto3*** Trucos, consejos e instrucciones para escanear nuestras fotos y cambiar el skin del personaje.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Escenarios: **3** Vehículos disponibles: **50** Misiones: **80** Armas: **24** Editor: **no** Multijugador: **no** Modos multijugador: **no aplicable** Número de jugadores: **no aplicable** Opciones de conexión: **no aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 450 MHz** RAM: **96 MB** HD: **700 MB** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 700 MHz** RAM: **128 MB** HD: **700 MB** Tarjeta 3D: **Sí (32 MB)** Módem: **No requiere**





La policía nos perseguirá implacablemente si levantamos sospechas o si somos demasiado violentos en nuestras correrías por la ciudad.



Los coches se deforman según un sistema de impactos muy afinado.



La física de conducción está muy lograda y varía según el vehículo.

Ciudad viva





LIBERTY CITY es la ciudad más detallista y detallada que hemos tenido la oportunidad de conocer en un videojuego. Es tan inmensa que está dividida en tres zonas independientes –Portland, Stauton Island y Shoreside Vale-.

LOS HABITANTES de la ciudad son muy numerosos y no tienen comportamientos prefijados. Aunque hay personas normales, la mayoría de los viandantes son miembros de alguna de las pandillas y no dudarán en robarnos el coche si nos despistamos en un semáforo.

CADA BANDA vive en un barrio concreto. Con el tiempo aprenderemos dónde podemos encontrar a cada banda, cosa muy útil para prever encerronas, evitar peligros o para robar los coches característicos de cada grupo, que nos resultarán útiles.

LA LIBERTAD DE ACCIÓN ES ABSOLUTA, YA QUE NO HAY LÍMITES DE TIEMPO, LA CIUDAD ESTÁ LLENA DE VEHÍCULOS QUE ROBAR E INCLUSO PODEMOS REALIZAR TRABAJOS "HONRADOS"

biano y los yardies jamaicanos. Nuestro objetivo en «GTA III» será trabajar a sueldo de las bandas locales como experto conductor y asesino y conseguir promocionarnos dentro de la banda. Como buen ladrón que somos, podemos robar cualquier coche que esté presente en el juego, acercándonos a la ventanilla y pulsando el botón adecuado. Una vez motorizados, podremos realizar todos los trabajos ilegales que nos vayan encargado.
El sistema de guardado de partidas es bastante peculiar; siempre que queramos salvar nuestros avances en el juego, tendremos que visitar nuestro refugio. Si queremos mantener el coche que estábamos usando, no tenemos más que guardarlo en el garaje. Durante el juego, tenemos vidas infinitas, pero cada vez que muramos perderemos el coche y tendremos que comenzar de nuevo la misión en curso.

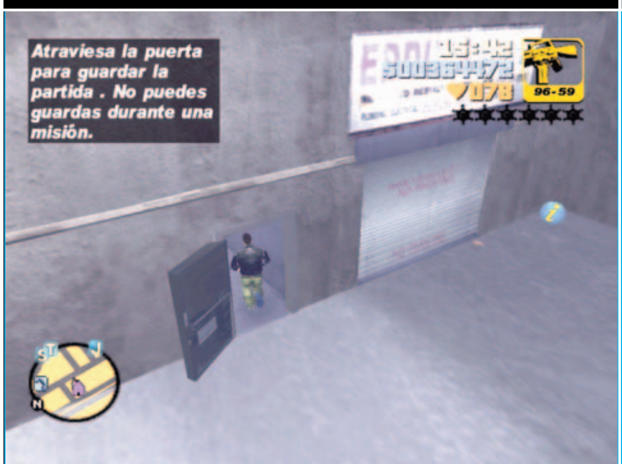
50 Vehículos

Todos los coches presentes en «GTA III» son susceptibles de ser robados.
La variedad de vehículos no tiene parangón con otros juegos. Cada coche tiene unas prestaciones y una física de conducción características que lo hacen recomendable para determinadas tareas. Todos los coches incluyen un sistema de deformación por colisiones realista y muy certero. Además de coches, en determinados momentos del juego podremos incluso utilizar transportes alternativos, como el tren, el metro, el barco o el avión.
En «GTA III» conseguimos trabajo a través de un buscapersonas o de llamadas telefónicas anónimas. Para aceptar una misión bastará con conducir hasta el lugar acordado previamente. Al comienzo de cada misión, asistiremos a un des- ►►



■ Al robar determinados vehículos como taxis, ambulancias, etc..., se activan misiones especiales.





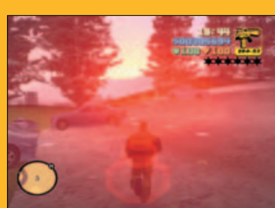
■ Podremos guardar la partida cada vez que pasemos por nuestro refugio.



■ Recibiremos nuevos encargos a través de nuestro inseparable busca.

Salto cualitativo





«GTA II» también se desarrollaba en una ciudad enorme y era increíblemente jugable, aunque utilizaba un motor 3D mucho más discreto. El jugador observaba la acción desde una perspectiva cenital, que también se incluido en está tercera edición.

LOS GRÁFICOS del juego son muy buenos, tanto por su nivel de detalle, como por la complejidad de los modelos de edificios y personajes.

LOS EFECTOS ATMOSFÉRICOS son realistas y convincentes. La luz diurna varía en función de la hora del día, y no será extraño encontrarnos con una espesa niebla o una copiosa lluvia.

PESE A SER UN JUEGO REDONDO HAY QUE ACHACARLE EN CONTRA LA AUSENCIA DE CUALQUIER TIPO DE MODO MULTIJUGADOR, Y UNOS ELEVADOS REQUISITOS MÍNIMOS

cripción de objetivos en forma de escena cinemática, con un argumento digno de una buena película de mafiosos. Encontraremos hasta 80 misiones diferentes. todas ellas son breves, variadas (escolta, asesinato, sabotaje, extorsión…) e independientes. Esto significa que podremos elegir la misión que queremos cumplir en cada momento a nuestro antojo, de tal forma que es difícil quedar atascado. Algunas dependerán de nuestra pericia al volante, mientras que en otras tendremos que bajarnos del coche y empuñar cualquiera de las 20 armas disponibles (bates, pistolas, ametralladoras, lanzallamas, escopetas y granadas).

Controles y tecnología

El interfaz gráfico es escueto pero útil. En la parte inferior disponemos de un mapa en el que aparecen lugares de interés, y que resulta imprescindible para orientarnos por la ciudad. Disponemos de un indicador de energía, otro de daños y un indicador de "búsqueda" (representado por cinco estrellas de sheriff), que indica la insistencia con que nos busca la policía. Afortunadamente, encontraremos iconos diseminados por la ciudad que nos permiten tanto recuperar energía o disminuir la intensidad con que nos persigue la policía. El control de los 50 vehículos disponibles es magnífico y muy realista. La transcripción del código



Misiones opcionales

LOS TRABAJOS LEGALES también existen en «GTA III». No tenemos más que introducirnos en un taxi, en una ambulancia, en un camión de bomberos o en un coche de policía y activar la tecla de "misiones alternativas" para ganar dinero realizando trabajos legales, como salvar vidas, apagar incendios, transportar viajeros o detener a otros maleantes.

EL LÍMITE DE TIEMPO es nuestro principal enemigo cuando cumplimos alguna de estas misiones. Dos minutos será el límite de tiempo para prestar tantos servicios públicos como sea posible. Afortunadamente, están bien pagados y pueden ayudarnos a reducir, en el caso del coche de policía, el nivel de acoso al que nos someten las fuerzas de orden público.



Disponemos de diferentes vistas, algunas muy espectaculares.



El mapa es una herramienta muy útil para orientarnos en la ciudad.



El jugador puede buscar sus propios atajos útiles para ganar tiempo



Los efectos de iluminacion son tremendamente espectaculares.

de PS2 al PC es idónea, permitiendo un número elevadísimo de funciones con pocas teclas de control.

En «Grand Theft Auto III», el jugador dispone de libertad absoluta de acción. No hay límites de tiempo (excepto cuando realizamos alguna misión especial), la ciudad está llena de vehículos diferentes que robar e incluso podemos dedicarnos a ganar dinero (además de reducir, en algunos casos, el nivel de persecución policial) llevando a cabo una enorme variedad de trabajos honrados (taxista, bombero, conductor de ambulancias, policía...).

Argumento abierto

Podemos elegir también para quién queremos trabajar, escribiendo con nuestras decisiones el argumento final del juego. La ciudad está dividida en tres zonas y, al principio, sólo podremos conducir por una de ellas, pero más tarde, podremos usar el metro para desplazarnos hasta otras zonas de la ciudad. La jugabilidad es casi ilimitada, permitiendo que dos partidas nunca sean iguales. No obstante, el diseño de las misiones es excelente e invitan a sumergirnos en la historia.

Sobresaliente

«GTA III» es un juego redondo que marcará un hito en la historia del videojuego por su extraordinaria jugabilidad, su mundo realista y extenso, y su variedad de vehículos y armas de la que disponemos. Tan sólo podemos achacarle dos cosas: la inexistencia de modos multijugador –una ausencia casi imperdonable a estas alturas– y los elevados requerimientos técnicos. Recomendable para amantes de los programas de velocidad, de los arcades frenéticos, o, simplemente, para los que anden buscando un juego bueno y para pasar el verano.

I.C.C.

Toma nota

Un programa genial, con una jugabilidad digna de elogio

LO BUENO:
- La representación de una ciudad gigantesca.
- La intensidad y variedad de las misiones.
- La física de conducción y el sistema de colisiones.

LO MALO:
- Movimientos del personaje poco convincentes.
- La ausencia modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	NO TIENE

ALTERNATIVAS

THE ITALIAN JOB
También nos permitía conducir una gran variedad de vehículos por ciudades enormes.
Comentado en MM 46 Puntuación: 65

MIDTOWN MADNESS 2
Era una carrera contra el tiempo ambientada en una ciudad repleta de atascos de tráfico
Comentado en MM 69 Puntuación: 78



Moto GP
Vive la auténtica velocidad

Dicen los aficionados a las motos que sienten pasión por las sensaciones que les transmite su máquina y que ningún juego de ordenador puede imitarlas. Tienen razón, pero «Moto GP Ultimate Racing Technology» casi lo consigue.

La intención de «Moto GP», y de sus creadores, es entrar de lleno en el terreno de la simulación motociclista más exigente y, sobre todo, más realista vista nunca. Para ello, THQ y Climax han dado los pasos necesarios para ofrecer al aficionado más experto el más alto nivel que se pueda imaginar en un juego de motociclismo. La adquisición de la licencia oficial de la categoría MotoGP (500cc.), y los pilotos, motos y marcas de la temporada 2001 han sido fielmente trasladados al juego, potenciando el realismo siempre importante en este género. Y, por otro lado, nos topamos con el uso de una tecnología de notable potencia, puesta al servicio del diseño y la jugabilidad.

Para todos los públicos

Las cuatro modalidades de juego –carrera rápida, “arcade”, serie de grandes pre-

La referencia



F1 RACING CHAMPIONSHIP

- **«Moto GP» se pone a la cabeza de la tecnología gráfica del género.**
- **«Moto GP» es mucho más arcade que «F1 Racing Championship», orientado a la simulación.**
- **La IA en «Moto GP» es mucho más avanzada consiguiendo un realismo que hace que el jugador se sienta inmerso en la pantalla de juego.**



Uno de los puntos fuertes del juego es la licencia oficial actualizada a este año.



La sensanción de velocidad, gracias a los excelentes gráficos, es increíble.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 800 MHz, Pentium IV 1.4 GHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3, ATI Radeon 8500** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad/Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (manuales y textos en pantalla) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Climax Motorsports** ▶Compañía: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **1/7/2002** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(10.490 Ptas.)* ▶Página web: **www.thq.com/motogp** Una página oficial bastante floja, sólo con información básica.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **5 (carrera rápida, arcade, temporada, entrenamiento, multijugador)** ▶Número de motos: **11 escuderías (2 motos cada una)** ▶Número de circuitos: **10** ▶Editor: **Sí, para el piloto** ▶Mulijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Carrera, con o sin motos controladas por la CPU** ▶Número de Jugadores: **16 (red local), 4 (pantalla dividida)** ▶Opciones de conexión: **red local, pantalla dividida**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **640 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB, comp DirectX 8.1** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon o Pentium IV a 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Titanium 600** ▶Módem: **No requiere**





■ Todo el entramado gráfico es un impresionante despliegue de detalles, como puede verse en esta espectacular imagen.



■ Ante la ausencia de retrovisores hay que usar la vista atrás.



■ La lluvia es uno de los efectos visuales más conseguidos.

Fuerzas físicas reales





LAS REACCIONES FÍSICAS de los cuerpos rígidos y los movimientos ocasionados por las colisiones alcanzan un realismo sin precedentes gracias a la tecnología DYNE, un conjunto de motor de cálculo y librerías de programación creado por Climax.

LAS ANIMACIONES de las caídas de los pilotos, de obvia relevancia en esta categoría, son las más beneficiadas por el motor DYNE, ya que la colisión entre las motos o contra otros obstáculos es perfecta y el posterior vuelo y rebotes sobre el suelo del cuerpo del piloto son de un dramatismo abrumador.

LOS REBOTES DE LA SUSPENSIÓN están magníficamente simulados en el juego, tanto en el comportamiento de las motos como en la animación de movimiento vertical del conjunto de amortiguación y suspensión en ambos ejes.

EL REALISMO DEL ENTORNO ALCANZA COTAS MUY ELEVADAS GRACIAS AL INTELIGENTE USO DE LOS RECURSOS GRÁFICOS DEL MOTOR, ASÍ COMO DE LAS ÚLTIMAS TARJETAS 3D

mios y entrenamiento– abarcan todos los estilos de pilotaje. Los modos de juego "arcade" y carrera rápida están orientados a hacer de "kamikaze", con un sistema de puntación basado en hacer caballitos, derrapes o adelantamientos suicidas. Por el contrario, la serie de grandes premios recrea la temporada completa «Moto GP», donde la concentración y la profesionalidad deben ser la esencia del pilotaje. En los modos de juego carrera rápida y "arcade" podemos representar a un piloto real, pero la temporada debemos afrontarla con un piloto creado a nuestro gusto que, al superar las distintas pruebas del modo entrenamiento, aumentará su destreza en valores como la velocidad punta o la habilidad en las curvas. Desde el principio hay una serie de circuitos y pilotos bloqueados a los que accederemos como premio a los puntos acumulados en las carreras y maniobras arriesgadas.

Para describir los gráficos nos remitimos a la primera impresión que producen: estar viendo una secuencia de presentación o escena cinemática. Y es que la aplicación de múltiples capas de texturas genera una excelente definición de los mapeados. Tanto las motos como todas las construcciones de los circuitos presentan un gran número de polígonos con un majestuoso acabado gracias al uso de la paleta de color de 32 Bit. La colosal calidad de las texturas produce una desbocada sensación de velocidad. Las funciones de sombreado de vértices y píxeles por hardware consiguen asombrosos resultados en los efectos de iluminación.

La física gobierna

La simulación física corre a cargo de la tecnología DYNE, un genial modelo matemático de cálculo ►►

Ficción o realidad





LAS MÚLTIPLES CAPAS de los mapeados de texturas consiguen un elevadísimo realismo en superficies granuladas como el asfalto, zonas de hierba, pianos o trampas de tierra, así como en el resto de los elementos del circuito y los fondos.

LOS SENSACIONALES EFECTOS de iluminación son el mejor ejemplo de las posibilidades del sombreado de vértices y píxeles por hardware, funciones 3D disponibles en tarjetas gráficas de última generación (GeForce 3/4, ATI Radeon) por las que merece la pena actualizar el ordenador.

LA ALTA RESOLUCIÓN de 1280x1024 puntos junto a los filtrados otorgan la definición necesaria a las múltiples capas de texturas, mientras que la paleta de color real de 32 bit demuestra su variedad cromática en las decoraciones del carenado.



Las repeticiones son un delirio de espectáculo engrandecido por las múltiples cámaras disponibles y la animación superlenta.



Los diseños de los carenados son de la temporada 2001.



Las repeticiones se pueden grabar en nuestro disco duro.

de fuerzas y colisiones que explicamos en el recuadro adjunto. A la hora de pilotar, amén del acelerador, el freno y la técnica en tumbar la moto, contamos con pulsación separada de frenos delantero y trasero, de forma que podemos salir de situaciones comprometidas con derrapes con la rueda trasera, realizar espectaculares “endos”, “donuts” y “caballitos” o bloquear la frenada para quemar el asfalto. El calentamiento del motor, que puede llegar a deshabilitarse, es la única concesión al realismo mecánico.

Por sí solo el pilotaje es una gozada de jugabilidad, pero no podemos olvidar la agresiva IA de los pilotos controlados por el ordenador. Son brutalmente competitivos, y no perderán ocasión de adelantarnos. Una lucha que podemos disputar con nuestros amigos, si jugamos partidas multijugador.

Otro aspecto negativo es el mediocre sonido, con efectos sólo resultones y un posicionamiento limitado al estéreo. Respecto a la puesta en escena, la perspectiva subjetiva recrea la moto más virtual del género, porque se mueve al compás de la suspensión.

LAS MODALIDADES DE JUEGO ABARCAN TODOS LOS ESTILOS DE CONDUCCIÓN: DESDE EL MÁS ARCADE, HASTA LA SIMULACIÓN MÁS EXIGENTE

«Moto GP, Ultimate Racing Technology» hace honor a la coletilla que acompaña al título y que describe de forma literal el gigantesco salto adelante que supone la aplicación de los últimos efectos gráficos, como se ha visto también en «F1 2002». Los moteros tienen el éxtasis asegurado con este excepcional y completo título que desbordará sus mejores expectativas.

A.T.I

■ ALTERNATIVAS

GP500
Hasta ahora la joya del género por su nivel de simulación, es un todo un clásico del género.
▶Comentado en MM 60 ▶Puntuación: 91

SUPERBIKE 2001
Con gráficos y sonido todavía vigentes, es una opción interesante de las series económicas.
▶Comentado en MM 71 ▶Puntuación: 83

Toma nota

Motociclismo de infarto, con un despliegue tecnológico extraordinario

LO BUENO:
- ▲ Divertido pilotaje, realista y jugable.
- ▲ Motor gráfico con mapeados de varias capas.
- ▲ La IA invita a una lucha sin cuartel.
- ▲ Las repeticiones.

LO MALO:
- ▼ En la opción profesional se echa en falta mayor grado de simulación.
- ▼ Sonido algo descuidado y requerimientos muy elevados.

MODO INDIVIDUAL
90

MODO MULTIJUGADOR
86

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La IA del modo individual es muy buena, pero donde esté un amigo...

SOLO:	EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Sonreír cuando se chocan entre ellos. **Lo peor:** Necesitas una GeForce3 para activar todos los efectos gráficos.	**Lo mejor:** La detección de colisiones es buena, pero deja jugar. **Lo peor:** No hay opción para jugar en Internet.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Mobile Forces



Acción al volante

Combinando la acción en primera persona con la posibilidad de conducir un vehículo militar, «Mobile Forces» consigue ofrecernos una experiencia, si no realmente original, sí al menos bastante interesante y divertida.

La última producción de Rage es un juego de acción en primera persona similar en gran medida al archipopular «Counter-Strike» de Valve, en el sentido de que posee una ambientación realista y contemporánea y además está enfocado básicamente hacia el modo multijugador. La principal novedad que incorpora a este especial subgénero es la posibilidad de conducir un vehículo, algo que ya habíamos visto en títulos como «Operation FlashPoint» o «Tribes 2», pero que alcanza su expresión más divertida en el entorno multijugador de «Mobile Forces».

Una de cal...

Sin duda el aspecto más característico de «Mobile Forces» es la posibilidad de conducir varios vehículos diferentes, desde un jeep hasta un camión o un trans-

La referencia



MEDAL OF HONOR

- **«Mobile Forces» no posee una campaña individual propiamente dicha, sólo escenarios multijugador con bots.**
- **Los gráficos de «Medal of Honor» son mejores.**
- **El modo multijugador de «Mobile Forces» ofrece muchas más opciones y modos de juego.**



El diseño de los escenarios es muy variado, gracias a los distintos tipos de terreno incluidos.



El rifle de francotirador hace más interesante el apartado táctico del juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** RAM: **256 MB, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** Conexión: **ADSL.**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **16+** Estudio: **Rage Software** Editor: **Rage Software** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* Página web: ***www.mobile-forces.com*** Incluye demo, pantallas, temas de escritorio, enlaces y un divertido juego en flash.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de mapas: **11** Personajes disponibles: **12** Armas: **9** Vehículos: **4** Multijugador: **Sí.** Modos multijugador: **Duelo, Duelo de pelotones, Detonación, Caja fuerte, Captura del Trailer, Dominación, Capitanes, Capturar la bandera** Número de jugadores: **16** Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **P. II 450 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **665 MB** Tarjeta 3D: **Sí,** (32 MB compatible DirectX 8.0 y hardware T&L) Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 800 Mhz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** Módem: **56k**





■ El repertorio de armas está lo bastante bien surtido como para adaptarse a los diferentes tipos de juego de cada uno de los modos multijugador.



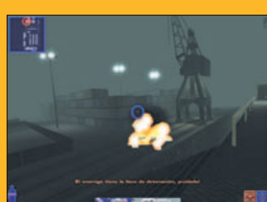
■ Los coches son invulnerables a los choques...hay que afinar la puntería.



■ No es habitual, pero existe la posibilidad de nadar y bucear.

Cómo pasa el tiempo





EL MOTOR DE «UNREAL» acusa su avanzada edad de forma inequívoca, en especial cuando lo comparamos con las últimas estrellas del género o, peor todavía, con las imágenes de las inminentes novedades que se avecinan como el propio «Unreal Tournament 2003».

LA JUGABILIDAD no se ve afectada por el motor gráfico, antes al contrario, la simulación física del juego es francamente buena, y en concreto el comportamiento de los diferentes vehículos, en especial los más rápidos, está muy bien reproducido.

EL JUEGO podría haber sido mucho mejor, no obstante, si hubiera contado con modelos más detallados para personajes, armas o escenarios, con un catálogo más amplio de personajes para elegir o, sobre todo, con una iluminación más clara.

«MOBILE FORCES» SE INSPIRA EN EL POPULAR «COUNTER-STRIKE», PERO APORTA SUFICIENTES VARIANTES COMO PARA QUE MEREZCA LA PENA DARLE UNA OPORTUNIDAD

porte blindado de tropas. Destaca sobre todo la forma en que se ha aprovechado la potencia del motor de «Unreal» para simular estupendamente el comportamiento de los distintos vehículos. Así, por ejemplo, conducir un rápido buggy por los diferentes escenarios, derrapando en todas las curvas y saliendo por los aires al menor bache, es casi un juego de carreras en sí mismo. Los vehículos más pesados, por el contrario, se comportan de una manera totalmente distinta, transmitiendo una fantástica sensación de inercia y potencia. En este sentido resulta también especialmente importante el inteligente diseño de los once mapas incluidos, que combinan enormes superficies abiertas, para disfrutar conduciendo, con atajos, túneles y recovecos, que sólo pueden aprovechar los personajes a pie.

Además, cada escenario está ambientado en un tipo de terreno diferente, desde un almacén hasta un centro de congresos, pasando por un puerto, el desierto o incluso el Polo, lo que contribuye a aumentar la vida útil del juego.

También resulta muy interesante la abundancia de modos multijugador, con hasta ocho diferentes, desde el tradicional Capturar la bandera, hasta el delirante Capturar el trailer, que nos obliga a alcanzar un camión cargado con un remolque lleno de explosivos y a conducirlo hasta la base enemiga para detonarlo. Aunque el número máximo de jugadores permitidos es sólo de 16, bastante menor que, por ejemplo, los 64 de «Return to Castle Wolfenstein».

Y otra de arena

Desgraciadamente no todos los aspectos del juego están cuidados por igual, lo que le hace perder parte de su gran atractivo poten- ►►



■ Los amantes de las tácticas comprobarán que en todos los mapas abundan los enclaves de importancia estratégica que es necesario vigilar o defender.

Bots con pocas luces





LA DEFICIENTE INTELIGENCIA de los Bots controlados por el ordenador respecto al jugador huumano, les permite organizar estrategias básicas o incluso para seguirte y escoltarte con ciertas garantías, pero no puedes esperar de ellos nada brillante.

NO SON BUENOS CONDUCTORES, especialmente a la hora de buscar el mejor itinerario, y cuando los que conducimos somos nosotros su papel como artillero tampoco es comparable, ni de cerca, al de un jugador humano.

LOS ENEMIGOS son igual de tontos, lo que garantiza que utilizando algunas estrategias un poco elaboradas podemos, por ejemplo, capturar la bandera mientras los bots se exterminan entre ellos. A niveles de dificultad altos, eso sí, su puntería los convierte en enemigos peligrosos.

cial. Esto se hace especialmente evidente en el apartado gráfico, y es que aunque el motor de «Unreal» todavía puede prestar un servicio digno, sobre todo después de los ajustes que se han realizado para este juego, lo cierto es que ya empieza a acusar los años que han pasado desde su desarrollo, en especial si tenemos en cuenta que «Unreal Tournament 2003» está ya a la vuelta de la esquina. Los modelos de los personajes, por ejemplo, están muy poco detallados, y además sólo se han incluido dos diferentes entre los que elegir. La iluminación por su parte, sin ser mala, no está a la altura de los mejores juegos del género, y en determinados niveles que supuestamente se desarrollan durante la noche la visión resulta cuando menos dificultosa. Por otra parte, el juego adolece de un modo individual propiamente dicho, ya que lo único que se ha incluido es la posibilidad de jugar partidas multijugador acompañado por bots. Y aunque es cierto que la I.A. de estos últimos es bastante aceptable para lo que estamos acostumbrados en juego similares, no basta para compensar a una campaña individual con su correspondiente argumento En cualquier caso, a pesar de estas limitaciones, no cabe duda de que «Mobile Forces» es un juego muy entretenido y recomendable, si lo que buscas es pasar un buen rato con los amigos. Si eres un solitario incorregible, tenemos que decirte que sus interés se reduce notablemente.

J.P.V.



■ Una de los aspectos más divertidos del juego es hacer de artillero.



■ La excesiva oscuridad de algunos niveles dificulta mucho la visión.

EL ESCASO INTERÉS DEL MODO INDIVIDUAL ES PROBABLEMENTE EL LASTRE MÁS PESADO AL QUE TENDRÁ QUE ENFRENTARSE EL JUEGO

Toma nota

Acción multijugador de calidad que flojea en el apartado individual.

LO BUENO:
- La posibilidad de conducir diferentes vehículos y luchar.
- La calidad de la simulación del comportamiento de los vehículos.
- La abundancia y originalidad de los modos multijugador.

LO MALO:
- La escasez de opciones en el modo individual.
- El apartado gráfico no es demasiado actual.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
55	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Toda la gracia del juego está **en su modo multijugador.**

SOLO:
Lo mejor: Poder dar órdenes a los bots.
Lo peor: No es más que un modo multijugador disimulado.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Disparar desde un vehículo mientras un amigo lo conduce.
Lo peor: El límite de 16 jugadores como máximo.

■ **ALTERNATIVAS**

COUNTER-STRIKE
Es la mejor alternativa para «Mobile Forces» por la similitud de sus planteamientos.
▶Juego no comentado en Micromanía

COMMAND & CONQUER: RENEGADE
Su multijugador te permite pilotar una gran variedad de vehículos.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 98

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

F1 2002

El nuevo rey del género

Parece que ninguna disciplina deportiva se les resiste a los chicos de EA Sports, y al tercer intento han conseguido llevarnos a la Fórmula 1 con un grado de detalle y realismo sin precedentes en el género, que ya tiene nuevo rey.



La simulación de la categoría reina del automovilismo está que arde desde que se anunció el «Grand Prix 4» de Geoff Crammond, y cuando todos esperábamos ese título como el nuevo paradigma ha llegado EA Sports y nos ha sorprendido con una auténtica obra maestra, «F1 2002». El primer factor destacable es la licencia oficial de la FIA, y con todos los datos de la temporada actual, todo un hito en un género que normalmente recurre a datos de temporadas anteriores.

La referencia



F1 RACING CHAMPIONSHIP

- **«F1 2002» supera al juego de Ubi Soft en todos los ámbitos, pero especialmente en la IA.**
- **«F1 2002» tiene más opciones de adaptación del pilotaje y los controles.**
- **Gráficamente «F1 2002» es muy superior.**

Simulador y arcade

Lo primero es editar un piloto partiendo de nuestro piloto real preferido y, por supuesto, de la escudería de la que seamos acérrimos "tiffosi". Las opciones de juego presentan la habitual temporada completa, los grandes premios individuales, el entrenamiento libre y, como novedad, un modo escuela que nos ofrece clases prácticas sobre las bases de la Fórmula 1: salida en parado, trazar las curvas, etc. No es imprescindible pasar todas las pruebas del modo escuela, porque el modelo de cálculo físico de las reacciones del monoplaza se puede ajustar para adaptarlo a nuestras preferencias, desde un realismo de pilotaje equiparable al del mítico «Grand Prix 2», a un nivel arcade. Además, la IA de los pilotos controlados por el ordenador es ejemplar: esquivan los coches parados, acechan enseñando el morro, etc.



Los monoplazas exhiben una belleza para coleccionistas, y los reflejos son muy reales.

Realización de vanguardia

El motor gráfico de «F1 2002» es el nuevo campeón de los juegos de velocidad. Técnicamente recurre a las

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **AMD Athlon 800 MHz, Pentium IV 1.4 GHz** ▶ RAM: **256 MB, 128 MB** ▶ TARJETA 3D: **GeForce 4 MX 440, GeForce DDR** ▶ CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **Inglés** (textos y voces) ▶Edad: **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Image Space** ▶Compañía: **EA Sports** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CD´s: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **5/6/2002** ▶PVP recomendado: **42.95 euros** *(7.146 Ptas)* ▶Página web: ***www.ea.com/easports/platforms/games/f12002*** En breve estará activo un acceso a la página europea de «F1 2002», con noticias, imágenes, descargas, campeonatos, etc.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **5 (campeonato, escuela, entrenamiento, carrera, multijugador)** ▶Número de coches: **11 escuderías (2 coches cada una)** ▶ Número de circuitos: **17** ▶ Editor: **Sí, para el piloto** ▶Mulijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Carrera** ▶Número de jugadores: **22** ▶Opciones de conexión: **red local, Internet (GameSpy Arcade)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB, comp DirectX 8.1** ▶Módem: **No requiere.**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon o Pentium IV a 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 440** ▶Módem: **No requiere.**



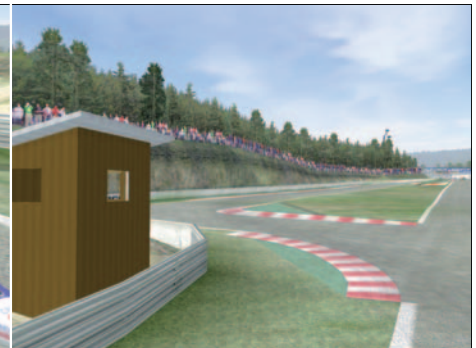
En vivo o en diferido

LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD es de lo más real que hemos experimentado. A ello contribuye también el enorme potencial que despliega el motor gráfico si se cuenta con una tarjeta de última generación, capaz de gestionar las texturas múltiples, filtros de todo tipo y apartados como el "bump mapping", haciendo más creíble la emulación de los 340 km/h.

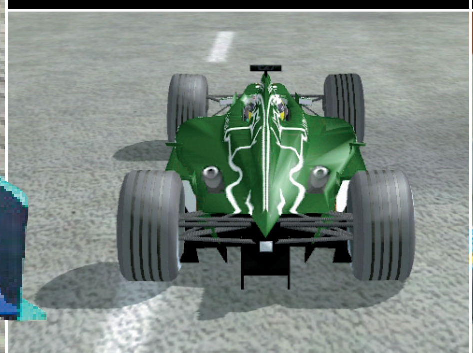
LA CALIDAD GRÁFICA nos deleitará en las repeticiones. Durante la carrera podemos activar la repetición instantánea, que nos ofrecerá los últimos segundos con cámara superlenta de alta definición. Al finalizar, podremos hacer de todo en la mesa de edición, con todas las cámaras y la seguridad de que podremos volver verlas cuando queramos.



Usar volante y pedales es muy aconsejable por el realismo del juego.



Antes de la carrera podremos ver los puntos vitales de cada circuito.



Los sombreados por píxel disparan la sensación de velocidad.



Las repeticiones a cámara lenta son ideales para disfrutar del espectáculo.

GRÁFICOS INCREÍBLES Y FULGURANTE SENSACIÓN DE VELOCIDAD PARA UN SIMULADOR O UN ARCADE, SEGÚN SE CONFIGURE

más revolucionarias funciones 3D de DirectX 8.1 y su potencia de cálculo parece no tener límites. Cuesta encontrar las mejores palabras para describir unos gráficos que alcanzan un nivel de riqueza visual que, por utilizar el argot de la F1, "dobla" en todos los aspectos lo que habíamos visto hasta ahora. El modelado poligonal tanto de los monoplazas como de todos los elementos estructurales de los circuitos es para admirar durante horas en las repeticiones a cámara lenta, mientras que los mapeados con múltiples capas de texturas de gran tamaño recrean el asfalto, las zonas de hierba, las trampas de arena y las barreras con un realismo que nos atrevemos a certificar de insuperable. Al menos por ahora.

En las partidas multijugador (Internet y LAN) se dispara una adicción ya incontrolable, que supera la emoción del modo individual. En resumen, tiene todo lo que necesita para ser el nuevo rey de su género.

A.T.I.

ALTERNATIVAS

GRAND PRIX 2
A pesar de su antigüedad en gráficos y sonido, su nivel de simulación es la mejor escuela del género.
▶Comentado en MM 20 ▶Puntuación: 94

SPIRIT OF SPEED 1937
Una buena oportunidad para vivir en primera persona los orígenes de la F1, con monoplazas salvajes e indomables.
▶Comentado en MM 67 ▶Puntuación: 69

Toma nota

El mejor simulador de Fórmula 1, disponible hoy por hoy.

LO BUENO:
- ▲ Los gráficos son maravillosos e invitan a comprar una aceleradora 3D de última generación.
- ▲ Insuperable sensación de velocidad gracias a los sombreados por píxel.
- ▲ Dificultad de pilotaje adaptable.

LO MALO:
- ▼ Altos requisitos de hardware para jugar en alta resolución.
- ▼ Sonido 3D poco efectivo.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	91

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

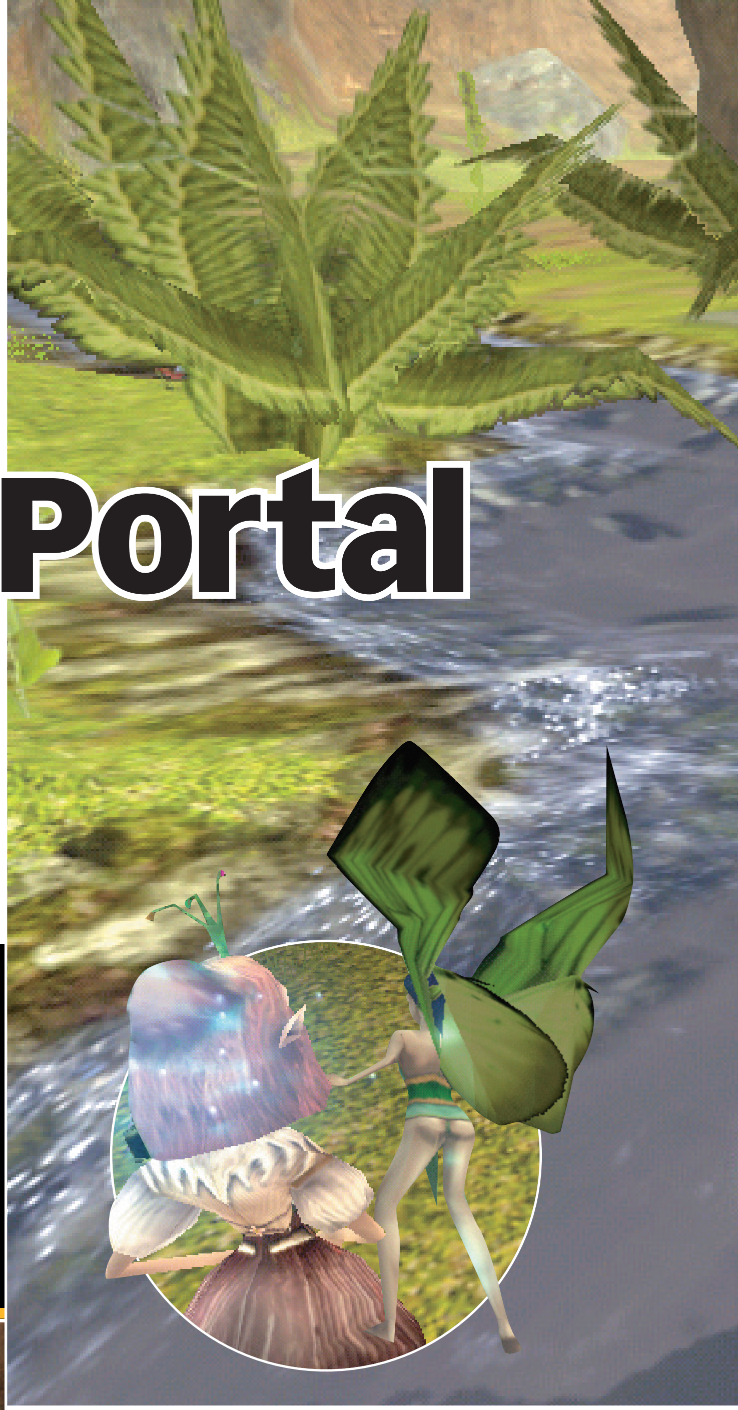
No hay nada como hacer "pasaditas" a **oponentes humanos**

SOLO:
Lo mejor: Vivir al volante un campeonato completo.
Lo peor: Hay que tener autocontrol para no escapar a su adicción.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Centrarse en ponerse a rebufo y adelantar.
Lo peor: Se notará quién tiene volante y pedales.

Review
A EXAMEN

Zanzarah The Hidden Portal
El bosque animado



Mezclar dos géneros tan distintos como aventura y acción, es un desafío del que pocos juegos han salido airosos. «Zanzarah» puede ser uno de ellos. Un juego mágico y fascinante que promete renovar las aventuras gráficas.

Combinar las mejores virtudes de clásicos como «King´s Quest» con juegos de acción al estilo «Pokemon», es el mejor modo de aproximarse a esta innovadora aventura que nos traslada a idílicos parajes dominados por la fantasía.

Fantástico argumento

Nuestro personaje, Amy, encuentra una runa que le permite viajar hasta el país mágico de Zanzarah, un bosque dominado por hadas salvajes y descontroladas. Su objetivo será derrotarlas y restaurar la paz. Para ello deberá hacerse con hadas que le ayuden a combatir y entrenarlas para mejorar sus habilidades, e incluso adquirir hechizos y pociones para restaurar su poder.

Durante la mayor parte del tiempo, controlamos a Amy desde una perspectiva en tercera persona, y el juego se desarrolla como una aventura gráfica clásica al estilo «King´s Quest». La historia es profunda y estimulante, y el universo de juego es tan sugerente que invita al jugador a sumergirse en él. Cuando nos introduzcamos en el bosque y alguien nos ataque, nuestras hadas se verán las caras con las del contrario en una arena de combate al más puro estilo «Quake». Controlaremos entonces a nuestras hadas desde una perspectiva subjetiva y el juego se convertirá en un arcade de disparo. Sin desmerecer la aventura, la parte arcade resulta más simple y tópica, ya que los combates consisten en disparar proyectiles más potentes que el rival y en esquivar sus ataques.

La modalidad principal de juego de «Zanzarah» es la aventura diseñada para un

La referencia



LA FUGA DE MONKEY ISLAND

- **Los puzzles en «Zanzarah» se rigen por la lógica y son más fáciles de resolver que los de «Monkey Island».**
- **«Zanzarah» es mucho más arcade.**
- **En «Zanzarah» todos los escenarios están generados en 3D y en tiempo real.**



Una aventura con alma de arcade y efluvios de juego de rol. Los resultados son extraordinarios.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium II 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra 64 MB, Geforce 2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura / Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces, textos), **castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Funatics** ▶Compañía: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **24/6/2002** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7978 Ptas)*
▶Página web: ***www.zanzarah.com*** Una web bonita pero insustancial, que se limita a describir los contenidos del juego y a ofrecer pantallazos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes: **1** ▶Hadas: **77** ▶Escenarios: **6** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **Deathmatch, Partida aleatoria** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 500 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** ▶Módem: **28 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB)** ▶Módem: **56 K**



En compañía de hadas

SETENTA Y SIETE tipos de hadas diferentes pueblan los escenarios de «Zanzarah». Todas ellas tienen una componente elemental (agua, fuego, tierra y naturaleza) que define la naturaleza de sus poderes y una serie de características especiales, que la hacen más o menos adecuadas para cada uno de los enfrentamientos que tengamos a lo largo del juego.

LAS BOLAS MÁGICAS son muy importantes en el desarrollo de la aventura porque nos permiten capturar las hadas con las que libraremos los combates. Hay tres tipos de bolas mágicas y cada una permite guardar hadas más o menos poderosas. Si sobreviven al combate, nuestras hadas ganan experiencia y se van volviendo más poderosas cada vez.



Los escenarios del juego son espectaculares y muy coloristas.



Los combates entre hadas son menos interesantes que la aventura.



La variedad de hadas con diferentes poderes y debilidades es muy grande.



La interacción con personajes es uno de los grandes alicientes.

LAS ESCENAS DE ACCIÓN SON BASTANTE SIMPLES Y NO ALCANZAN EL GRAN NIVEL CONSEGUIDO CON LA AVENTURA

solo jugador. No obstante, también hay un modo multijugador para un máximo de 10 participantes. El objetivo aquí será enfrentar a las hadas de cada jugador en una arena de combate.
Gráficamente, «Zanzarah» es un juego preciosista y espectacular. Los programadores han aprovechado al máximo las posibilidades del motor gráfico para recrear con todo lujo de detalles el mundo de «Zanzarah». Los personajes son geniales y están bien animados; destaca sobre todo la riqueza de los bosques en los que se desarrolla el juego. La música contribuye a redondear el conjunto. El desequilibrio entre la aventura y la parte arcade y el hecho de que no se haya traducido al castellano son los puntos negativos de este «Zanzarah» que, aún así, es uno de los juegos más recomendables y originales que hemos visto en la redacción en los últimos tiempos.

I.C.C.

ALTERNATIVAS

FINAL FANTASY VIII
Si buscas aventura, acción y rol en un mismo juego, éste es el programa que estabas buscando.
▶Comentado en MM 58 ▶Puntuación: 92

ANACHRONOX
Un juego de rol que mezcla una aventura cyberpunk con «Final Fantasy».
▶Comentado en MM 77 ▶Puntuación: 89

Toma nota

Un juego bonito y original, que renueva el género de las aventuras.

LO BUENO:
- El aspecto de los gráficos es sensacional.
- El argumento es tan bueno como el de las aventuras clásicas.
- Las hadas ganan experiencia y niveles como en los jdr.

LO MALO:
- El sistema de combate resulta lineal y manido.
- El juego no ha sido traducido.

MODO INDIVIDUAL: **80**

MODO MULTIJUGADOR: **70**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La aventura es más profunda e interesante que **el multijugador.**

SOLO:
Lo mejor: La profundidad de una aventura llena de magia y fantasía.
Lo peor: El combate de hadas es poco adictivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Podemos usar las hadas conseguidas en la aventura individual.
Lo peor: La poca variedad presente en los combates.



Duke Nukem Manhattan Project

Sin sorpresas

Aunque con este arcade nos hemos divertido de lo lindo, recuperando el espíritu de los juegos clásicos de scroll lateral, nos queda la duda de si este encanto será suficiente para olvidar el aire anticuado que le caracteriza.

La, literalmente interminable, espera por «Duke Nukem Forever» se ve amenizada con este juego de plataformas ambientado en su mismo universo y que, a pesar de no introducir demasiadas novedades en un género bastante antiguo, posee una elevada jugabilidad que intenta compensar esta carencia.

Jugabilidad y acción

Esta elevada jugabilidad de la que hablábamos, propia de los mejores arcades de plataformas de scroll lateral, es la característica más destacada de «Duke Nukem: Manhattan Project», conseguida gracias a unos sistemas de control y de juego extremadamente sencillos, combinados con una elevada dosis de acción. Igualmente, también resulta muy interesante la gran calidad técnica del juego, cuyo motor gráfico ofrece unos efectos luminosos francamente buenos y cuya utilización de las 3D en el sistema de juego, cambiando frecuentemente el plano de la cámara, o permitiendo en determinados puntos que sea el personaje el que cambie de plano, introduce una variación muy afortunada al enfoque clásico de los juegos de este género.

Por último, la abundancia de referencias a los juegos clásicos de «Duke Nukem», tanto en los enemigos y objetos incluidos, como en los propios escenarios, llenará de emoción a los jugadores más veteranos aunque puede que deje indiferentes a los demás jugadores.

Además de todas estas características positivas, el juego posee una gran longitud, –incluye nueve largos niveles, cada uno de ellos compuesto por tres fases y

La referencia



EVIL TWIN

- **En «Evil Twin» no estamos limitados a un solo plano, la libertad de movimientos es total.**
- **En «Manhattan Project» hay una carga de acción mucho mayor que en «Evil Twin».**
- **Las armas de «Manhattan Project» tienen sus contrapartidas en los hechizos de «Evil Twin».**



Los combates con los jefes finales pueden alcanzar dimensiones verdaderamente épicas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Plataformas** ▶Idioma: **Castellano** (texto y manual), **inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Sunstorm Interactive** ▶Compañía: **3D Realms** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39 euros** *(6.489 Ptas.)* ▶Página web: **www.dukenukemmp.com** Incluye descripción del juego, pantallas, películas y fondos de escritorio

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **9** ▶Fases por nivel: **3** ▶Armas: **7** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (OpenGl o Direct3D con 8 MB)** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 MX 32 MB** ▶Módem: **No requiere**



Cambiando de acera

LA ALTERNATIVA entre planos de desplazamiento es una de las características más originales del sistema de juego de «Duke Nukem: Manhattan Project». Así, en determinados puntos indicados a lo largo del juego con una flecha verde, podemos pulsar el cursor en la dirección correspondiente y cambiar el plano de desplazamiento, de una acera a otra de una calle.

LOS MOVIMIENTOS de cámara también son bastante interesantes, y es que aunque nosotros sólo podemos movernos en un único plano, con la excepción claro está de los casos antes indicados, el escenario está totalmente modelado en 3D e incluye frecuentes curvas, cambios de dirección y saltos que son seguidos escrupulosamente por las cámaras.



La gran variedad de enemigos es uno de los atractivos del juego.



A pesar del scroll lateral, las cámaras cambian a veces de perspectiva.



La ausencia de doblaje nos impide disfrutar de los comentarios de Duke.



La carga gore del juego es elevada, pero hay una opción para desactivarla.

LA EXTRAORDINARIA JUGABILIDAD DE ESTE TÍTULO COMPENSA LA FALTA DE ALICIENTES DERIVADOS DE SU ESCASA ORIGINALIDAD

con su propio jefe final–, un adecuado nivel de dificultad y una gran cantidad de zonas secretas y objetos ocultos que garantizan que, hasta el usuario más exigente obtendrá en «Duke Nukem: Manhattan Project» un desafío adecuado y de considerable duración, que le mantendrá ocupado durante mucho tiempo.

En el apartado negativo destaca, evidentemente, que el planteamiento del juego no es precisamente innovador. Este tipo de arcades de plataformas tuvieron su apogeo en el PC hace ya cerca de diez años, y lo cierto es que «Duke Nukem: Manhattan Project» no aporta suficientes novedades al género como para calificarlo de original. Y no sólo eso, sino que después de tantos y tan buenos juegos de plataformas en tres dimensiones, el desarrollo de scroll lateral resulta bastante limitado, incluso teniendo en cuenta las opciones incluidas para cambiar de dirección en determinados puntos del juego, que no sirven más que para maquillar un planteamiento claramente arcaico. Resulta evidente, visto lo visto, que si lo que buscas es un buen rato de diversión con mucha acción y una jugabilidad a prueba de bombas con tu personaje favorito, «Duke Nukem: Manhattan Project» satisfará todas tus necesidades, pero si persigues algo más original o que aporte algo nuevo a tu colección de videojuegos no es aquí precisamente donde lo vas a encontrar.

J.P.V.

ALTERNATIVAS

SPIDER-MAN
Su sistema de juego es diferente, pero si te gustan las plataformass y la acción no deberías dejarlo pasar.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 86

MEDAL OF HONOR
Se trata de otro género, pero muy recomendable si lo que buscas es acción pura y dura y muchos disparos.
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 98

Toma nota

Es divertido, aunque no aporte nada realmente original

LO BUENO:
- La jugabilidad es realmente elevada.
- La ambientación en el universo «Duke Nukem» es perfecta.
- El ritmo de juego no decae en ningún momento.

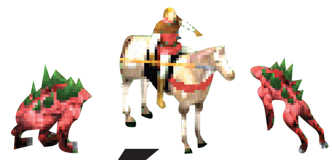
LO MALO:
- Se trata de un sistema de juego que ya está algo pasado de moda.
- Carece de cualquier tipo de modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Kohan: Ahriman´s Gift





Magia en miniatura

Ya está disponible la continuación de «Kohan: Immortal Sovereigns», un programa táctico que integra elementos propios de los juegos de rol. No es original, ni espectacular, pero encandilará a los estrategas de pro.

La segunda parte de «Kohan» es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en un universo fantástico medieval, en el que el jugador asume la personalidad de un señor de la guerra Kohan. Los Kohan se agrupan en torno a cuatro facciones enfrentadas: los Ceyah, los Consejeros, los Nacionalistas y los Monárquicos. Todos ellos cuentan con unidades de combate comunes, aunque cada facción tiene otras unidades características y especialmente poderosas.

Compañías de combate

La gestión táctica de recursos es primordial en «Ahriman´s Gift». Los recursos básicos son hierro, madera, piedra y oro. Nuestro objetivo será conquistar las minas y fortalezas enemigas, para extender nuestra área de influencia dentro del mapa que determina los límites del territorio que está bajo nuestro control.

Nuestros ejércitos se agrupan en compañías formadas por siete elementos: un capitán, cuatro soldados y dos unidades de apoyo. Podemos configurar cada compañía con los soldados disponibles y su elección determinará en gran medida el éxito o el fracaso en los combates, dado que influye más la potencia de ataque de nuestras unidades que la superioridad numérica.

«Ahriman´s Gift» es un juego variado y completo. El modo historia permite elegir entre cinco campañas posibles. Y hay, además, escenarios prediseñados.

El modo multijugador incluye siete modalidades de juego. «Ahriman´s Gift» incorpora también un sencillo y completo editor de escenarios y misiones, en el que

La referencia



EMPIRE EARTH

- **En ambos programas encontramos varias civilizaciones con sus unidades características.**
- **En «Ahriman´s Gift» controlamos nuestros ejércitos por escuadrones.**
- **En «Ahriman´s Gift» las unidades sólo son terrestres, en «Empire» hay marinas y aéreas.**



El diminuto tamaño de los gráficos confunde al jugador durante los combates.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD K6 MHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **64 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Rage 128 16 MB, GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (voces), **castellano** (textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13 +** ▶Estudio: **Timegate Studios** ▶Compañía: **Strategy First** ▶Distribuidor: **Wanadoo** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **15/6/2002** ▶PVP Recomendado: **39,99 euros** *(6.653 pesetas)* ▶Página web: ***http://www.timegate.com/kag/index.html*** Contiene información extra sobre las nuevas unidades, wallpapers, pantallazos, demos y bocetos de diseño.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **5** ▶Civilizaciones: **4** ▶Misiones individuales: **40** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Número de jugadores: **8 máximo** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet (Gamespy Arcade)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶HD: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **56 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **AMD K6 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶HD: **830 MB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Rage 128 16 MB** ▶Módem: **56 K**



Áreas de control

LAS ZONAS DE INFLUENCIA nos brindan información importante sobre nuestras unidades. La zona de detección indica la distancia de visión de nuestras compañías y depende del tamaño de las mismas. La zona de control indica el área de patrulla de una compañía y, si un enemigo la cruza, ambos grupos se enzarzarán en combate singular.

LOS ASENTAMIENTOS tienen sus propias zonas, como la de Población (que indica las zonas habitadas), zonas de guardia (área de seguridad que debemos defender de los enemigos) y la de Abastecimiento. Esta última es la más importante ya que, para explotar minas y recursos, será necesario introducirlas dentro de nuestro área de abastecimiento.



■ Las formaciones de combate son personalizables y resultan muy útiles.



■ Los edificios se conquistan después de largos asedios.



■ El número de unidades diferentes no es tan amplio como cabría esperar.



■ El control de compañías es uno de los grandes aciertos del juego.

UN JUEGO ENTRETENIDO Y COMPLETO, CON UNA TECNOLOGÍA BASTANTE DISCRETA PARA LOS TIEMPOS QUE CORREN

podremos colocar con gran facilidad las 90 unidades y 70 héroes disponibles.

Discreta tecnología

El motor gráfico es idéntico al usado en «Immortal Sovereigns» y utiliza gráficos 2D en perspectiva isométrica y de reducido tamaño. Los gráficos están bien realizados, aunque son diminutos –la única resolución disponible es la de 1024x768– y el hecho de que algunas unidades sean idénticas para todas las facciones, crea confusión durante los combates e impide que los efectos, como magias o explosiones, sea espectaculares. El sonido es tamnién sólo correcto.

La tecnología no es, por lo que hemos visto, el punto fuerte de este juego, que destaca sobre todo por la calidad y por la profundidad de sus contenidos. Satisfará plenamente a los estrategas más avezados o a quien busque un juego completo, cuidado y entretenido.

I.C.C.

■ **ALTERNATIVAS**

WARLORDS: BATTLECRY
Estaba también ambientado en un universo fantástico y enfocado al combate, aunque era menos profundo.
▶Comentado en MM 73 ▶Puntuación: 82

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
Utiliza un sistema de formaciones o escuadras similar, aunque se trata de un juego clásico de rol.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 75

Toma nota

Un juego divertido y bien realizado, pero muy poco innovador.

LO BUENO:
- ▲ Funciona bien en ordenadores antiguos.
- ▲ La influencia rolera en la creación de compañías.
- ▲ El completo editor de escenarios y misiones.

LO MALO:
- ▼ Los gráficos son demasiado pequeños y poco detallados.
- ▼ Es poco original.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
70	75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador ofrece batallas multitudinarias de **8 jugadores**

SOLO:
Lo mejor: el argumento cruzado de las campañas.
Lo peor: Muchas unidades son idénticas para todas las razas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Disponer de 40 mapas modificables.
Lo peor: La confusión entre unidades similares en las partidas.



Die Hard: Nakatomi Plaza

Como en el cine

Los aficionados a «La Jungla de Cristal» van a disfrutar de lo lindo con este juego de acción 3D, el más logrado y fidedigno de cuantos han intentando, con desigual fortuna, reproducir las aventuras del detective John McLane.

Diseñado por Sierra, «Die Hard: Nakatomi Plaza» es un arcade 3D en perspectiva subjetiva, inspirado en la película, conocida en España como «La Jungla de Cristal». Se trata del juego más fidedigno y respetuoso para con aquella película jamás realizado, y ofrece una oportunidad única para revivir todas las escenas de aquella espectacular cinta de acción.

Argumento cinematográfico

«Nakatomi Plaza» incluye 30 misiones independientes para un solo jugador. El argumento del juego es idéntico al de la película y cada una de estas misiones reproduce una determinada escena de "La jungla de Cristal". El juego comienza cuando John McLane llega al rascacielos Nakatomi para reunirse con su mujer. El edificio ha sido tomado por un grupo terrorista, pero McLane escapa e intentará acabar con ellos.

Fiel al original

John McLane dispone de un medidor de salud, uno de resistencia y otro de ánimo. El primero muestra los puntos de vida que nos quedan. El indicador de resistencia afecta a nuestra capacidad para correr y saltar. El indicador de ánimo afecta a la inteligencia artificial de los terroristas, de tal forma que si lo mantenemos alto, nuestros enemigos nos temerán mucho más y será más fácil derrotarlos. Para restaurar nuestra energía, debemos encontrar los botiquines escondidos por el escenario. El inventario aparece acoplado en el interfaz gráfico y resulta bastante útil, ya que es fácil intercambiar objetos o armas.

La referencia



MEDAL OF HONOR

- **«Nakatomi Plaza» está inspirado oficialmente en una película mientras que, sin estarlo, «Medal of Honor» recordaba a otra.**
- **En ambos juegos, las misiones son cortas e implican objetivos muy diferentes entre sí.**
- **A nivel gráfico, «Nakatomi Plaza» es peor.**



El parecido con la película es encomiable, pero el juego resulta menos apasionantes.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra 64 MB, Geforce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **inglés** (voces y textos), **castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **18+** ▶Estudio: **Piranha Games** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **34,99 euros** *(5.825 Ptas)* ▶Página Web: ***www.sierra.com/games/diehard/*** Descárgate la demo, echa un vistazo a los trailers o descubre los contenidos del juego, en esta web pobre y falta de contenido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **30** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Armas: **7** ▶Editor: **No tiene** ▶Multijugador: **No tiene** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable**. ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **660 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium II 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **660 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** ▶Módem: **No requiere**



Enemigos y rehenes

JOHN MCLANE interactuará con diferentes tipos de personajes controlados por el ordenador a lo largo de su aventura. Nuestro objetivo es liberar a todos los rehenes custodiados por los terroristas y protegerlos con nuestra propia vida. Hay que tener cuidado de no dispararles por error, ya que uno de ellos es Holly Gennero, nuestra esposa.

LOS TERRORISTAS controlan todos los sistemas del edificio. Tendremos que ingeniárnoslas para llamar la atención de la policía y avisarles de lo que está ocurriendo en el Nakatomi. No todos los agentes serán tan comprensivos como el sargento Powell; cuando consigan entrar en el edificio, los SWAT dispararán a todo lo que mueva y es fácil que nos confundan.



Sin estar mal construidos, muchos escenarios resultan demasiado fríos.



Normalmente, los puzzles insertados en el juego son fáciles de resolver.



El repertorio de armas que podremos usar es bastante limitado.



La posibilidad de usar objetos añade credibilidad y variedad al juego.

LA CERCANÍA ENTRE LA PELÍCULA Y EL VIDEOJUEGO RESULTA, AL MISMO TIEMPO, SU MEJOR VIRTUD Y SU PEOR DEFECTO

«Nakatomi Plaza» ha sido desarrollado a partir de la tecnología Lithtech, algo evidente por la apariencia de los gráficos. Estos son correctos, aunque resultan un tanto insulsos, en comparación con otros juegos de acción. Los modelos de los personajes son simplistas y muchos escenarios no resultan excesivamente atractivos, a pesar de ser fieles representaciones de los vistos en la película. Ciertos personajes son idénticos a los actores que los interpretaban en la cinta, mientras que otros son completamente diferentes, lo que crea cierta sensación de desconcierto en el jugador. El sonido cumple su cometido con discreción pero la música, adaptación de la partitura original, ambienta perfectamente las escenas culminantes.

La proximidad extrema entre película y videojuego es al mismo tiempo, la mejor cualidad y el mayor defecto de «Nakatomi Plaza». Es un buen juego, pero no tan bueno como la película en que se basa. Inevitablemente, el jugador tiende a comparar ambos, comparación de la que el videojuego sale mal parado, ya que siempre resulta considerablemente menos emocionante. Si hubiera salido unos años antes sería un clásico, pero ahora resulta un programa sólo para mitómanos de la saga "Die Hard".

I.C.C.

ALTERNATIVAS

SOLDIER OF FORTUNE II
Si lo que buscas es realismo y una intriga cinematográfica, prueba el último programa diseñado por Raven.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 80

DIE HARD TRILOGY 2
Otro videojuego inspirado en la saga «La jungla de Cristal», muy jugable pero con unos gráficos horrorosos.
▶Comentado en MM 64 ▶Puntuación: 75

Toma nota

Correcto y divertido, pero mucho menos emocionante que la película.

LO BUENO:
- La variedad existente entre las distintas misiones.
- El argumento es idéntico al de la película.

LO MALO:
- Las escenas cinemáticas se hacen pesadas.
- Es mucho menos espectacular que la película.
- Los gráficos son simplistas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
67	NO TIENE




Roland Garros 2002

Tenis entretenido

Con el preciosismo gráfico por bandera nos llega esta nueva edición de «Roland Garros», un simulador de tenis ya veterano que apuesta por ofrecer una experiencia eminentemente realista. Los resultados son irregulares.

Con un rival de la talla de «Virtua Tennis» en el mercado de PC, cualquier juego de tenis lo tiene francamente difícil para despuntar. «Roland Garros 2002» cuenta con dos importantes bazas a su favor: posee la licencia oficial del torneo tenístico más importante del mundo y exhibe una decidida vocación por la espectacularidad.

Y es que, efectivamente, nos encontramos ante un juego bonito. Los tenistas y las canchas están perfectamente recreados, las animaciones son muy naturales, y el efecto de "blur" con el que se ha adornado al movimiento de la pelota y las raquetas queda de lo más espectacular. Técnicamente tiene mucha calidad, y en eso se incluyen la música y los efectos sonoros, que son todo lo buenos que cabría esperar. La influencia de «Virtua Tennis» se hace evidente en la inclusión de planos cortos que recogen los gestos de frustracion o satisfacción de los tenistas después de cada punto, lo que contribuye a realzar la sensación de estar viendo un partido televisado.

Echando números tampoco se le pueden poner pegas, ya que con veinte tenistas (entre masculinos y femeninos), cuatro uniformes para cada uno y tres estilos de juego (preciso, normal y potente), la variedad está servida. Los modos de juego disponibles son los habituales en el género y cumplen con su propósito.

La referencia



FIFA 2002

- **La respuesta del control en «Roland Garros 2002» no está a la altura de «FIFA 2002».**
- **La IA de «Roland Garros 2002» es bastante peor que la de «Fifa 2002».**
- **Los modos de juego de «Roland Garros 2002» no están tan trabajados como los de «Fifa 2002».**



Jugar un partido de dobles con un compañero controlado por la IA es frustrante en ocasiones.

El tenis según Carapace

En cuanto al sistema de juego, adopta una perspectiva de "más es mejor": nada menos que 4 botones para darle a la pelota con diferentes

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **CPU: Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Riva TNT2 32 MB, GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Local del torneo** (voces), **Castellano** (texto y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (todos los publicos) ▶Estudio: **Carapace** ▶Compañía: **Wanadoo** ▶Distribuidor: **Cryo** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **3/6/2002** ▶PVP recomendado: **39,99 euros** *(6.655 Ptas)* ▶Página web: **www.rolandgarros-jeu.com** Incluye una demo, vídeos de cómo se hizo, fondos de escritorio, imágenes de alta resolución y pantallas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de pistas: **17** ▶Modos de juego: **arcade, exhibición, desafío** (torneo y campeonato), **carrera, competición, entrenamiento.** ▶Número de tenistas: **20** ▶Número de pistas: **4** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Exhibición normal, a dobles y desafío en torneo o campeonato** ▶Opciones de conexión: **Internet, LAN y hasta 4 jugadores en el mismo ordenador.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II a 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB, Direct 3D** ▶Módem: **56k**

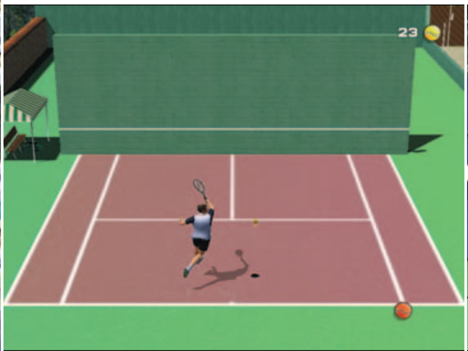
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III a 750** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** ▶Módem: **ADSL**



Los vídeos

DURANTE LA INSTALACIÓN de «Roland Garros 2002» se instala también el reproductor de video Indeo, sin el cual el juego no arranca. Sería de agradecer que los desarrolladores se abstuvieran de obligar al usuario a instalar software de terceros en su ordenador, que bastantes programas inútiles o de nulo uso suele tener ya de por sí cualquier PC doméstico.

LA BREVEDAD de los vídeos y la falta total de inspiración con la que están filmados, nos hace añorar a los del soberbio «Tony Hawk Pro Skater 3». Si tantas molestias se toman en asegurarse de que el usuario verá los vídeos, al menos podrían haberlos trabajado un poco más. Para colmo, en uno de nuestros equipos de análisis se veían a tirones.



Este frontón es una forma muy sosa, aunque realista, de entrenarse.



Hay veces que el ordenador pierde juegos enteros por las dobles faltas.



El jugador saca "solo" antes de que se llene la barra: no tiene ssentido.



La estela que deja la pelota tras de sí ayuda a seguir su trayectoria.

EL APARTADO GRÁFICO ES BASTANTE BUENO, PERO EL MANEJO DE LOS TENISTAS NO RESULTA MUY INTUITIVO

efectos. El resultado es un modelo poco intuitivo para representar a un deporte como el del tenis, que exige reacciones rápidas e instantáneas. El peor fallo es la facilidad con la que se produce el efecto "cazamoscas": el jugador está correctamente situado en posición para devolver la pelota, pero la animación del raquetazo llega demasiado tarde para interceptarla, ya sea porque resulta muy lenta o porque los controles no responden con la celeridad deseable. Esto, obviamente, no es algo muy bueno.

El otro fallo se encuentra en la inteligencia artificial de los tenistas controlados por el ordenador. A menudo se queden parados cuando se les devuelve el saque, dejando pasar la pelota, y no es raro que pierdan un juego entero sólo con las faltas.

Así las cosas, y habida cuenta de sus agujeros en la IA, resulta difícil recomendar con entusiasmo el juego, pese a tener un buen número de virtudes, pues también tiene sus defectos.

G.P.H.

ALTERNATIVAS

VIRTUA TENNIS
Parece que el mejor juego de tenis para PC lo seguirá siendo durante mucho tiempo. Para no perdérselo.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 82

TONY HAWK PRO SKATER 3
No tiene nada que ver con el tenis, pero dentro del género deportivo, es de lo mejor que vas a encontrar.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 72

Toma nota

Gráficamente bueno pero la diversión no es toda la que se espera.

LO BUENO:
- Estupendos gráficos y efectos de sonido.
- La selección de tenistas masculinos y femeninos.
- Variados modos de juego y superficies.

LO MALO:
- Inteligencia artificial deficiente en todos los niveles de dificultad.
- Sistema de juego poco intuitivo.

MODO INDIVIDUAL: 65

MODO MULTIJUGADOR: 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Sin los jugadores controlados por el ordenador **las cosas mejoran**

SÓLO:
Lo mejor: El modo competición.
Lo peor: La IA de los tenistas controlados por la máquina.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder jugar cuatro personas en el mismo ordenador
Lo peor: El sistema de juego no es muy intuitivo.



La Prisión: La fuga de Don Vito

Cada vez mejor

Es uno de los proyectos españoles más ambiciosos desde los dos «Commandos», y tras muchas penalidades, parches y testeo, está empezando a dar sus frutos. Una prisión en la que no nos importaría que nos encerraran.

Cuando «La Prisión» llegó por primera vez al mercado, hará ya unos años, no era más que el esqueleto de lo que se adivinaba como un buen título. La idea de “encerrar” a los jugadores en una prisión virtual en un mundo persistente online, ofrecía muchas y sugerentes posibilidades, pero los mecanismos de juego estaban todavía en pañales. Pero eso es lo que tienen los títulos masivos online: que al principio son rudimentarios pero luego se desarrollan e incorporan nuevos contenidos mediante parches que enriquecen y amplían cada vez más el universo del juego.
Tras la adquisición de los derechos de distribución por parte de Cryo, «La Prisión» se presenta otra vez al público, y nos es grato confirmar que, por fin y tras muchas mejoras, este título es capaz de competir en igualdad de condiciones con los grandes del género. ¿Qué es lo que ha cambiado en «La Prisión» desde su lanzamiento inicial?

La referencia



EVERQUEST

- **Técnicamente, tanto por gráficos como por sonido, «La Prisión» no es tan bueno como «Everquest».**
- **El mundo de «La Prisión», por su temática, no es tan extenso como el de «Everquest».**
- **El idioma oficial de «La Prisión» es el español, lo cual facilita mucho la interacción social.**



Los combates ganan en interés con las variadas habilidades especiales.

Tantas cosas que nos sería imposible describirlas todas. Básicamente, lo que sus desarrolladores han hecho ha sido trabajar sobre sus puntos fuertes y atender a las sugerencias de la comunidad de usuarios para implantar todo tipo de mejoras: entorno gráfico espectacular para los combates, nuevas habilidades, equipamiento básico e intransferible para los personajes iniciales, interacción con el entorno, mayor accesibilidad a los NPC (personajes no jugadores) y a las misiones… en fin, que si se compara «La fuga de Don Vito» (que es la culminación de todas estas mejoras) con la primera encarnación del juego, casi parece que estemos hablando de dos títulos completamente diferentes.
«La Prisión» sigue cambiando y mejorando continuamente, y podéis estar seguros de que «La Fuga de Don Vito» no será el final de estas mejoras. En Micromanía no podemos sino sentirnos admirados por el rumbo que está tomando este título, un rumbo que, estimamos, es el correcto.

G.P.H.



Los abundantes personajes no jugadores amplían las posibilidades de interacción.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III a 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Formato: **PC** ▶Genero: **Rol** (mundo persistente online) ▶Idioma: **Castellano** (textos, voces, manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **18+** ▶Estudio: **Dinamic** ▶Compañía: **Cryonetworks** ▶Distribuidor: **Cryo** ▶CD: **1** ▶Fecha lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP: **19,99 euros** *(3.326 Ptas.)* ▶Página web: ***www.laprision.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **8 MB** ▶Módem: **14.400 baudios**

Toma nota

Montones de mejoras en un juego cada vez más prometedor.

LO BUENO:
- ▲ Abundante comunidad de jugadores hispanohablantes.
- ▲ Sistema de juego muy mejorado.

LO MALO:
- ▼ Es casi indispensable unirse a un clan o grupo para prosperar.
- ▼ No es totalmente 3D.

INDIVIDUAL: NO TIENE

MULTIJUGADOR: 70



Sudden Strike: Forever

Una gran ampliación

Más unidades, más misiones, nuevos ambientes… en definitiva, lo que «Forever» ofrece es justo lo que se le pide a una buena ampliación, con el aliciente de que incorpora soporte para Internet mediante GameSpy.

Independientemente de lo mucho o lo poco que nos entusiasmara en su día «Sudden Strike», objetivamente hay que admitir que su ampliación es un buen producto. Diecinueve misiones divididas entre cuatro campañas y escenarios sueltos proporcionan muchas horas adicionales de diversión, además de la inclusión de un potente editor de mapas y escenarios. Gráficamente también hay mejoras, ya que se incorporan dos nuevos ambientes al original: el desierto y el bosque otoñal. Por último, más de 30 unidades nuevas, entre las que destaca el médico redondean una oferta que sólo se puede calificar de excelente.

En cuanto a las mejoras en la jugabilidad, se han añadido algunas novedades interesantes: el uso de oficiales permite que las unidades que les rodean operen como si tuviesen un nivel de experiencia mayor y los tanques pueden dar marcha atrás para no exponer su flanco más vulnerable al enemigo mientras se retiran de una batalla. Por desgracia, los que busquen un mayor realismo en los combates tendrán que recurrir a algún mod gratuito.

En cuanto al multijugador, el soporte para jugar en la Red mediante GameSpy es en verdad bienvenido.

La referencia



SUDDEN STRIKE

- **La ampliación añade más unidades y tipos de ambientes que el original.**
- **En «Forever» se incorpora la función de buscar oponentes en Internet mediante GameSpy y nuevas opciones y misiones para el multijugador.**
- **A diferencia de «Sudden Strike», en «Forever» se pueden crear mapas y misiones.**



El gran detalle de los gráficos se evidencia en estas hermosas casas.



Los ambientes desérticos y otoñales añaden variedad a los entornos de batalla.

Aunque el análisis del original y esta expansión se han realizado de forma independiente, ambos se comercializan en España en un pack, denominado «Sudden Strike Gold»; algo muy apetecible para el aficionado españoles, que por una vez sale ganando respecto a las ediciones de otros países.

G.P.H.

Toma nota

Una buena ampliación con muchos añadidos al original.

LO BUENO:
- ▲ Soporte para multijugador en Internet nada más salir de la caja.
- ▲ Muchas unidades nuevas.
- ▲ Editor de escenarios y misiones.

LO MALO:
- ▼ Poco realismo en los combates.
- ▼ La IA podía haberse mejorado más.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
65	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador se ha convertido en **la estrella del show.**

SÓLO:
Lo mejor: disfrutar de las nuevas unidades.
Lo peor: todas las misiones son muy largas y acaban cansando.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Es mucho más fácil poder encontrar oponentes en la Red.
Lo peor: Tener que depender de GameSpy.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 1 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶TARJETA 3D: **Riva TNT2** ▶CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos), **castellano** (manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Fireglow** ▶Compañía: **CDV** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: ▶PVP recomendado: **54,95 euros** *(9.145 Ptas) –pack «Sudden Strike Gold»–* ▶Página Web: ***www.suddenstrike.com***

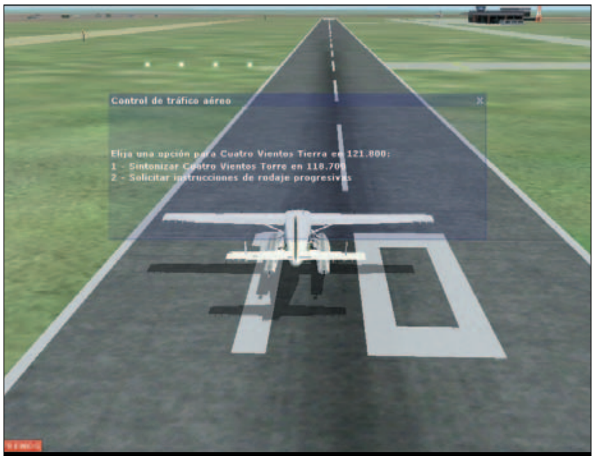
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **150 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Modem: **28k**

Captain Speaking 2002

Torre al habla

Como complemento al ATC (Control de Tráfico Aéreo) de «Flight Simulator 2002», Just Flight lanza una nueva versión de «Captain Speaking» que se encarga de recrear todas las comunicaciones entre la torre de control y los aviones en tránsito. Todas las notificaciones de aproximación, despegue o carreteo son enviadas vía voz al piloto que además puede escuchar avisos del copiloto, conversaciones de fondo de otros aviones, e incluso emisiones de Mayday. Por supuesto que el idioma que se escucha no es castellano sino inglés, francés y alemán. Para los que quieran convertir su Pc en un simulador completo seguro que se lanzan a por este juego.

R.L.



Todas las comunicaciones entre avión y torre de control se realizan vía radio.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 64 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Castellano** (Manual) **Inglés** (Textos, voces) ▶Edad recom. (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **JP. Joyeux** ▶Editor: **Just Flight** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas)* ▶Página web: ***www.justflight.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 Mhz** ▶RAM: **64 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶HD: **550 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

El complemento que faltaba para redondear «Flight Simulator 2002»

LO BUENO:
- ▲ Incluye 37 aventuras originales
- ▲ Mejora el ATC incluido en «Flight Simulator 2002» al hacerlo más real.

LO MALO:
- ▼ Instalación lenta y voluminosa
- ▼ Ausencia de comunicaciones en castellano

INDIVIDUAL 62

MULTIJUGADOR NO TIENE

Combat Jet Trainer

Llega el avión escuela

Una expansión para «Flight Simulator» que ofrece un único avión tiene que ser muy interesante para que la relación calidad-precio justifique su adquisición. Y en este caso es así, ya que la realización gráfica está al nivel de lo ofrecido por la versión 2002 del simulador de Microsoft, con dos versiones del avión así como dos esquemas de camuflaje (Fuerza Aérea Rusa y Ucraniana). Además, como remate, incluye un total de 21 misiones para ser disfrutadas en «Combat Flight Simulator 2». Como punto débil hay que decir en su contra que estas misiones adolecen de una simplicidad aplastante, pero están en la línea de lo que se espera de un avión de entrenamiento y al menos las sensaciones de vuelo son correctas con lo que en conjunto, la ampliación, queda en un nivel medio-alto.
Como resumen se puede decir que «Combat Jet Trainer» no sorprenderá a nadie pero ofrece una visión distinta de la simulación de vuelo, que merece la pena ser probada.

R.L.



El apartado gráfico está al nivel de lo que vimos en «Fligt Simulator 2002».

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 64 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Castellano** (Manual) **Inglés** (Textos, voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Captain Sim** ▶Editor: **Just Flight Interactive** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado:**47,95 euros** *(7.978 Ptas)* ▶Página web: ***www.justflight.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **150 MB** ▶Tarjeta 3D:**32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Bonito y didáctico, interesante para probar nuevas posibilidades.

LO BUENO:
- ▲ Gráficamente impecable
- ▲ El modelo cuando funciona bajo «Flight Simulator 2002».

LO MALO:
- ▼ Misiones demasiado simples
- ▼ Misiles inhabilitados

INDIVIDUAL 77

MULTIJUGADOR NO TIENE

Harrier Jump Jet

Vuelta a las Malvinas

Esta reedición, basada en la guerra que disputaron argentinos e ingleses a mediados de los ochenta en las Malvinas por la soberanía de la colonia, añade como novedades un nuevo avión (el Super Etendart), un nuevo portaaeronaves (el RNAS Yeovilton) así como una nueva misión jugable sobre «Combat Flight Simulator 2» (que hace que la reedición sume un total de 21 misiones).

Junto a detalles muy interesantes, este programa ofrece características que nos resultan poco justificables, como por ejemplo la inhabilitación de los misiles, que se comportan como meros cohetes filoguiados.

El resultado final es de todos modos desigual, según funcione el programa bajo la versión civil o militar del famoso simulador aéreo de Microsoft. Así como en la primera es más vistoso (no perderse las partes móviles del Harrier en vuelo, todo un espectáculo) y con un comportamiento más real, en la segunda («Combat Flight Simulator») es más entretenido, aunque las misiones sean, vistas en su conjunto algo sosas.

En definitiva, pocos retoques para un producto al que no podemos negar que le pesan los años, pero que, sin duda, apreciarán todos los fans del genial modelo "Harrier" (atención a la versión que «Harrier Jump Jet» nos ofrece de Harrier que se empleaden la Armada española) o los empeñados en cambiar el inexorable curso de la Historia.

R.L.



Las misiones que incluye esta expansión están basadas en la guerra de las Malvinas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **CPU: Athlon 1.1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 64 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Genero: **Simulador** ▶Idioma: **Castellano** (Manual), **Inglés** (Textos, voces) ▶Edad recomendada (ADESE) : **TP** ▶Estudio: **Alpha Simulations** ▶Compañía: **Just Flight** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas)* ▶Página web: ***www.justflight.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **145 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Modem: **No requiere**

Toma nota

Interesará únicamente a fans del original avión de despegue vertical.

LO BUENO:
- 17 variantes del Harrier.
- Las partes móviles cuando funciona bajo «Flight Simulator 2002».

LO MALO:
- Misiones cortas y poco interesantes.
- Misiles inhabilitados.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR NO TIENE

Moto Pizza

Un juego de Serie B

Protagonizado por un atareado repartidor de pizzas, que debe atravesar una ciudad atestada de coches con su moto para entregar las pizzas dentro de un estrecho límite de tiempo, este juego ha sido una gran decepción. Se trata de un arcade al estilo clásico, en el que tendremos que luchar contra un cronómetro cada vez más ajustado y vigilar el nivel de daños de nuestra moto, mientras sorteamos los vehículos que se nos echan encima. «Moto Pizza» recuerda poderosamente a juegos como «Spy Hunter» o, incluso, a la segunda parte de «Grand Theft Auto», con el que comparte la perspectiva cenital desde la que controlamos al personaje y los constantes acercamientos y alejamientos de cámara, aunque su jugabilidad no tiene nada que ver con los ejemplos anteriores.

Tiene, a priori, todos los elementos para ser al menos un título divertido, pero falla en lo esencial. La factura técnica no acompaña lo más mínimo y tiene fallos imperdonables en un arcade. Los gráficos parecen sacados de un juego de Amstrad, tanto por la sencillez de los sprites como por la gama desvaída de colores. El juego, además, se ralentiza cada pocos segundos, a pesar de probarlo en un equipo más que suficiente, lo que impide controlar al motorista y destruye por completo la jugabilidad. Un desastre, vaya.

I.C. C.



«Moto pizza» es un producto de segunda fila del que no podemos salvar casi nada.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD K6** ▶Ram: **64 MB** ▶Tarjeta 3D: **Ati Rage 128 16 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces), no hay manual ▶Edad recomendada (ADESE): **No tiene** ▶Estudio: **Engine Software** ▶Compañía: **Xplorys** ▶Distribuidor: **Draque** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **24,95 euros** *(4.151 Ptas)* ▶Página Web: ***www.drake.com/***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶Ram: **64 MB** ▶HD: **272 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (8 MB Direct X)** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Anticuado, mal acabado y con una jugabilidad más que dudosa.

LO BUENO:
- La idea de partida promete un juego divertido.

LO MALO:
- Los gráficos son horribles.
- El control es nefasto, con continuas ralentizaciones.

INDIVIDUAL 25

MULTIJUGADOR NO TIENE

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Jacobo Martínez

Aunque me apasiona la acción en estado puro, disfruto más la victoria estratégica que la lineal. Y si es contra otra persona, mejor.

1. **Medal of Honor**
2. **Counter-Strike**
3. **C&C: Renegade**
4. **Jedi Knight II**
5. **Red Alert 2**

La lista **negra**

La escasez de "ciertos" juegos hace que la lista negra no sufra muchas variaciones este mes, lo que siempre es una buena noticia..

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso y desaprovechado. Un programa mostruoso, uno de los mayores fiascos de la temporada.

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

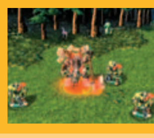
4 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

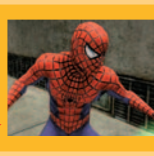
Este mes, nuestra principal recomendación, viene de la mano de Blizzard y es, ni más ni menos, que «Warcraft III», sin duda, uno de los títulos más esperados de los últimos años. Acompañando a este peso pesado de la estrategia y el rol, hemos situado a «Grand Theft Auto III», otro monstruo, esta vez de la acción, que os vendrá de perlas para pasar las largas tardes de verano.



1 N

Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 92
Ya está aquí la última maravilla de Blizzard, y en Micromanía sólo podemos rendirnos a sus encantos.
▶ESTRATEGIA/ROL ▶PC ▶BLIZZARD

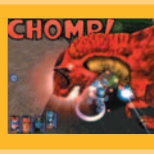
2 N

Grand Theft Auto III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Un increíble juego de acción en el que podemos sentirnos como un auténtico matón a sueldo de la mafia.
▶ACCIÓN ▶PC ▶TAKE2

3 (baja)

Spider–Man
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 86
Las aventuras de Spider-Man han sido perfectamente transformadas en este estupendo juego de acción.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

4 (baja)

Civilization III
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
Es más de lo mismo, pero la tercera entrega del juego diseñado por Sid Meier sigue siendo lo mejor en su género.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

5 (baja)


Freedom Force
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

6 N

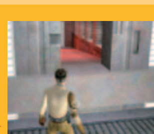
F1 2002
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
El nuevo rey de la fórmula 1 para compatibles. Si te gustan las carreras, no te lo puedes perder.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

7 =

Mundial FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 80
Los aficionados al FIFA van a disfrutar de lo lindo compitiendo por el Campeonato Mundial.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

8 (baja)

Dungeon Siege
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 85
El espíritu de «Diablo» está presente en este fantástico jdr, que lo complementa además con una soberbia tecnología.
▶ROL ▶PC ▶MICROSOFT

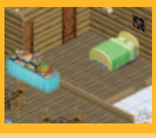
9 (baja)

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92
Cinco años después, regresa Kyle Katarn en esta continuación llena de acción y tecnología de vanguardia.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

10 N

Moto GP
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 89
Un juego que te asombrará por su increíble tecnología y su desbordante realismo.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

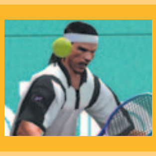


11 

Los Sims De Vacaciones
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 70
«Los Sims» se ganan unas merecidas vacaciones con esta divertida, aunque no demasiado original, expansión.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶EA GAMES

12 

Morrowind
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 82
Toda la emoción del mejor rol se da cita en «Morrowind», un título de los que verdaderamente hacen época.
▶ROL ▶PC ▶UBI

13 

Virtua Tennis
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82
El mejor juego de tenis nunca realizado llega a nuestros PCs, en una conversión fidedigna y espectacular.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶PLANETA DE AGOSTINI

14 

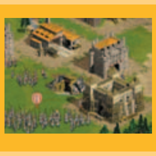
Heroes of Might & Magic IV
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 75
Los héroes de leyenda creados por 3DO regresan en una nueva entrega, más amplia y refinada.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶VIRGIN

15 

Microsoft Flight Simulator 2002
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 89
Ya podemos disfrutar con la edición anual del simulador de vuelo con más solera del mercado.
▶SIMULADOR ▶PC ▶MICROSOFT

16 

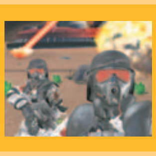
Medal of Honor: Allied Assault
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una excelente propuesta que sorprende por su ambición. Hasta ahora nunca habíamos visto nada igual.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

17 

Cossacks: European Wars
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 70
Estrategia en tiempo real en los siglos XVII y XVIII, en un juego que permite manejar un gran número de unidades.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PROEIN

18 

Black & White: Creature Isle
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 82
Una expansión tremendamente original, que permite jugar a «Black & White» desde una perspectiva inédita.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

19 

Command & Conquer: Renegade
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 98
Las 3D llegan al universo «Command & Conquer», en uno de los juegos de acción más conseguidos del momento.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

20 = 

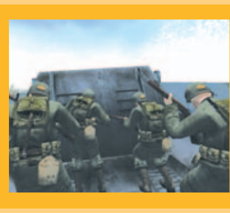
Jerusalén
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 70
Aventura gráfica al estilo clásico, con unos gráficos renderizados de gran calidad, marca de la casa.
▶AVENTURA ▶PC ▶CRYO

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶VIVENDI



ACCION
Medal of Honor
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶ELECTRONIC ARTS



ROL
Baldur's Gate II
▶COMENTADO EN MM 69 ▶PUNTUACIÓN: 92
El mejor juego de rol del momento y líder indiscutible de su género, por sus espectaculares gráficos y su complejo y profundo argumento.
▶PC ▶VIRGIN INTERACTIVE



VELOCIDAD
F1 Racing Championship
▶COMENTADO EN MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 96
Ubi Soft sorprendió a propios y extraños con este fantástico simulador de Formula Uno, que se convirtió inmediatamente en el mejor exponente del género.
▶PC ▶UBI SOFT



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90
El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnología.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Age of Empires II» ha perdido el primer puesto, en favor de «Empire Earth», aunque la ventaja es muy pequeña.

1 = Empire Earth



24% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

2 = Age of Empires II

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

3 (N) Commandos 2: Men of Courage

19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

4 = Civilization III

16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FIRAXIS

5 ▼ Shogun: Total War

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 64
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

Acción

«Medal of Honor» pega el estirón y se sitúa en el primer puesto, en un espectacular "adelantamiento".

1 ▲ Medal of Honor: Allied Assault



29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

2 ▼ Return to Castle Wolfenstein

26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

3 ▼ Counter-Strike

25% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada en Micromanía

4 = Max Payne

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

5 (N) Jedi Knight II: Jedi Outcast

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

Aventuras

Ninguna novedad ha sido capaz de superar el buen sabor de boca que deja «The Longest Journey».

1 = The Longest Journey



31% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 72
- PC
- FUNCOM

2 ▲ Myst III

26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

3 ▼ La Fuga de Monkey Island

19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

4 ▲ Jerusalem

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 86
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- CRYO

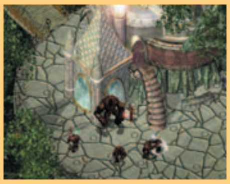
5 (N) Atlantis 3

9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 79
- PC
- CRYO

Rol

Este mes destacamos el éxito arrollador de la saga «Baldur´s Gate», que sigue siendo votada masivamente.

1 = Baldur´s Gate II: Throne of Bhaal



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 = Baldur´s Gate

35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

3 = Fallout 2

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 61
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- INTERPLAY

4 = Arcanum

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- TROIKA

5 (N) Diablo 2

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

Velocidad

«Colin McRae 2.0» ha llegado al top de la lista desde el segundo puesto y se ha coronado como el rey de la velocidad.

1 ▲ Colin McRae 2.0



57% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 66
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, DREAMCAST, PSONE
- CODEMASTERS

2 (N) Rally Championship

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- ACTUALIZE

3 (N) Grand Prix 3

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 68
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MICROPROSE

4 ▼ Rally Trophy

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 84
- PC
- BUGBEAR

5 (N) Superbike 2001

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 71
- PUNTUACIÓN: 83
- PC
- EA

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



“Desde que soy un Crusader en «EverQuest», ando por la calle con la cabeza muy alta.”

Nacho Hernández
(Madrid)

EL ESPONTÁNEO

Simulación

«Flight Simulator 2002» vuelve al número 1, destronando al rey de la simulación bélica: «IL-2».

1 ▲ Microsoft Flight Simulator 2002



38% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 88
▶PC
▶MICROSOFT

2 ▼ IL-2 Sturmovik

35% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

3 = Silent Hunter II

10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

4 = Eurofighter Typhoon

9% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 76
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶RAGE

5 N Flanker 2.0

8% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 72
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶SSI

Deportivos

Pocos cambios en la lista de deportivos. A destacar, la entrada en la lista de «Championship Manager».

1 = Mundial FIFA 2002



45% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶EA SPORTS

2 = Virtua Tennis

40% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

3 = Tiger Woods PGA Tour 2002

7% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 87
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶EA SPORTS

4 N Championship Manager 01/02

5% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 85
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶EIDOS

5 = NBA Live 2001

3% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 75
▶PUNTUACIÓN 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 40 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS
2 **Commandos** 31 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO STUDIOS
3 **Age of Empires** 25 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 **Counter-Strike** 42 % de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
2 **Return to Castle Wolfenstein** 35 % de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id
3 **Unreal Tournament** 23 % de las votaciones
▶MM 60▶PUNTUACIÓN: 83 ▶PC ▶EPIC MEGAGAMES



AVENTURAS



1 **Grim Fandango** 42 % de las votaciones
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
2 **Monkey Island II** 35 % de las votaciones
▶MM 47 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS
3 **Broken Sword II** 23 % de las votaciones
▶MM 34 ▶PUNTUACIÓN: 84 ▶PC ▶DMG

ROL

1 **Baldur's Gate** 45 % de las votaciones
▶MM 49 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
2 **Baldur's Gate II** 30 % de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 **Lands of Lore** 25 % de las votaciones
▶MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD



VELOCIDAD



1 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 70 % de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
2 **Need for Speed** 20 % de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS
3 **Grand Theft Auto** 10 % de las votaciones
▶MM 36 ▶PUNTUACIÓN: 83 ▶PC ▶VIDEOSYSTEM

SIMULACIÓN

1 **Flight Simulator 2002** 40 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
2 **IL-2 Sturmovik** 35 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
3 **Flanker 2.0** 25 % de las votaciones
▶MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶SSI



DEPORTIVOS



1 **NBA Live 2001** 45 % de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
2 **FIFA 2001** 40 % de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS
3 **PC Futbol** 15 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC MULTIMEDIA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.


PlayStation 2


LIVE IN YOUR WORLD.
PLAY IN OURS.
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO


ON-LINE


XBOX
XBOX


AMERICA'S ARMY
Indie

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

El E3 adelanta los mejores juegos de la temporada

Tres días de feria. Más juegos que nunca. Pocas ideas originales. Sagas y franquicias que se perfilan como valores seguros. Una cantidad inmensa de títulos para consolas. Menos juegos, pero más innovadores, en el universo PC. Y, sobre todo, «Doom III».

Tres días no suelen bastar para ver todo lo que de supuesta novedad, de cara a los próximos meses, encierra un evento como el E3, la feria más importante del mundo de los videojuegos, hoy por hoy. Pero deben resultar suficientes, de forma obligatoria.

Una feria como esta debe considerarse un anticipo de lo que está por venir, aunque, en las últimas ediciones, nos hayamos topado con un número realmente importante de títulos que vienen convirtiéndose en “clásicos” de estos eventos, sin contar con una fecha definida de aparición.

UN BUEN NIVEL

Pese a todo, el nivel que se ha mostrado en el E3, y esto es importante de cara al futuro, ha sido globalmente muy bueno. Como toda lectura en lo referente a videojuegos, hay que afrontarla desde varios puntos de vista. Por un lado, nos encontramos con muchísimos títulos. Por otro, que la gran mayoría son para consolas, únicamente. El PC, pese a no encontrarse huérfano de juegos, no ha tenido demasiado que hacer frente a la avalancha que los juegos de consola, habida cuenta que todos los miembros de la nueva generación de máquinas ya están en el mercado. Un segundo aspecto importante es que muchos de los grandes títulos para PC, salvando honrosas excepciones, se vienen agrupando en sólo dos o tres géneros. Parece que las compañías tienen bastante claro que lo que funciona es lo que funciona y, sabiendo que un desarrollo, hoy día, consume enormes recursos de tiempo, dinero, equipo humano e infraestructuras, hay que correr los riesgos justos. Algo lógico pero que conlleva, inevitablemente, que veamos “clones” no sólo en el último “Star Wars”.

HACIENDO HISTORIA

Pero, dejando todo esto a un lado, la edición del 2002 del E3 pasará a la historia, a buen seguro. Y todo, gracias a un único título. De vez en cuando, surge alguno de esos maravillosos programas que hacen variar la evolución del videojuego de ▸▸

Primera impresión

SÍ nos gusta

- ▲ Doom III.
- ▲ La calidad media de los juegos de PC mostrados en la feria.
- ▲ El impulso que está tomando el mundo del juego online.
- ▲ Las consolas se unen al universo online, al menos sobre el papel.
- ▲ La cantidad de juegos que se han presentado en esta edición del E3.

NO nos gusta

- ▼ Que la gran mayoría de juegos presentados fueran exclusivamente para consolas.
- ▼ Que dos o tres géneros sumen la mayoría de novedades en PC.
- ▼ Que haya pocas novedades reales de títulos, respecto a otras ediciones de la feria.

BIENVENIDOS AL FUTURO

El E3, la feria más importante del **videojuego** volvió a concentrar a los mayores distribuidores y a casi todos los equipos de desarrollo del mundo en el centro de convenciones de Los Ángeles. Aunque **el universo del PC** no fue, lo que se dice, pródigo en **novedades** ni cantidad de títulos, en comparación con otros años, hay que reconocer que la calidad media que ofrecían los juegos mostrados era bastante elevada. El mundo de **los juegos online** parece convertirse en la nueva gran moda en lo que a compatibles se refiere, anticipando también un movimiento considerable en el sector de las consolas. Y, aparte de honrosas y más que interesantes excepciones en otros géneros, **estrategia y acción** se perfilan como los valores más seguros y por los que apuestan el 90% de las compañías más importantes. ¿Nula originalidad o simple oferta de lo que el mercado más demanda?

DOOM III. MARCANDO DIFERENCIAS

Si por algo será recordada esta edición del E3 es por el nuevo trabajo de **id Software**. John Carmack, presente en la feria (algo muy poco habitual) y sus chicos se encargaron de mostrar a un asombrado mundo la **primera demo** de «Doom III». Las colas que se formaban para contemplar las primeras escenas de tan esperado proyecto eran interminables, pero el público aguantaba con paciencia y resignación con tal de ver aquello que se enseñaba a **puerta cerrada** y de lo que se servía un casi ridículo aperitivo en la parte externa del "stand" de **Activision**, en forma de vídeo de desarrollo. Entramos en la sala donde se exhibía «Doom III», y cuando las luces se apagaron creímos caer en un éxtasis del que salimos diez minutos después, con la boca abierta, los ojos como platos y las manos temblando (literalmente). El comentario era unánime entre todos los que allí estábamos: jamás habíamos visto nada igual. El **salto tecnológico** y de diseño que propone id con **«Doom III»** está a años luz del resto de proyectos en desarrollo, sea el género que sea y la plataforma que se quiera considerar. Así de simple. Después de ver aquello, todo lo demás era casi una broma. Eso sí, **hasta el 2003** (y sin fecha definida), no podremos paladear esta nueva maravilla que el genio de Carmack ha tenido a bien ofrecer a un asombrado universo de jugadores. Estas imágenes son sólo un pálido reflejo de lo que será «Doom III»... Dios debe jugar con un PC, para haber puesto un genio como el de John Carmack en este mundo.











LA CONTINUIDAD DEL ÉXITO

La aparición y presentación de **segundas y terceras partes** de títulos conocidos marca otra constante en el mundo de la acción. Desde el conocido y esperado **«Unreal II: The Awakening»**, hasta la nueva entrega de la serie **«SWAT»**, tanto la acción pura como la más estratégica se ven afectadas por la continuidad. Algo que, tampoco se puede considerar intrínsecamente malo, si tenemos en cuenta que la **calidad** de casi todos los títulos parecía realmente elevada. Así, a los ya mencionados, otros juegos como **«Condition Zero»** se sumaban al carro de uno de los **géneros más de moda**. Sin embargo, no sería realista hablar tan sólo de continuaciones. Otros títulos, como **«XIII»** aportan su nota de originalidad en el género, más por su **diseño visual**, basado en una estética de cómic, que por otra cosa, puesto que la base de su tecnología es la misma que en la serie «Unreal».





LA AUSENCIA MÁS NOTORIA



¿Existe «Duke Nukem Forever»? El habitual secretismo absoluto con que se mueven en 3D Realms, unido a la ausencia este año del E3, podrían hacer pensar en lo peor.

Si no fuera porque sus creadores aseguran que su **lanzamiento** está más cerca de lo que podamos imaginar (aunque eso lo llevamos oyendo ya un tiempo, y no precisamente corto), y que a estas alturas no quieren cometer el error de precipitarse en el lanzamiento del juego para acabar ofreciendo un producto que no cumpla con el **nivel de exigencia** y calidad que están buscando, no pondríamos la mano en el fuego por este proyecto. Pero demos un voto de confianza a **3D Realms** (¡qué remedio!) y esperemos que, tal y como afirman, **«Duke Nukem Forever»** sea todo aquello que estamos deseando ver y jugar, y que los seguidores más fieles del personaje, que forman legión en todo mundo, llevan deseando encontrar desde hace muchísimo tiempo. A ver si todo llega a buen puerto.

manera definitiva. Bien sea la tecnología, la jugabilidad, el realismo o cualquier otro factor, algún título, cada varios años, hace que todo cambie, y que a los pocos meses, a lo sumo, el mercado tome nuevos bríos y, claro está, también que todo intente parecerse a aquello que hace girar las cabezas y desvíe la atención de los jugadores de todo el mundo, y no sea la nueva modelo que encarna a Lara Croft.
Hablamos de un juego muy concreto, y ese juego es «Doom III». Pero vamos a intentar poner un poco de orden en todos estos datos, y viendo más a fondo cada uno de los apartados fundamentales que definirán el mercado del videojuego en los próximos meses.

ASOMBROSO

El mundo de la acción sufre auténticas convulsiones, porque John Carmack e id Software han sido capaces de hacer lo que ya nadie creía posible en los últimos tiempos: reinventar el género y la tecnología que usa hoy día para hacer juegos. Esto suena muy fuerte e incluso algo pretencioso. No lo negamos, pero podemos asegurar que la realidad es así de tajante. Nadie ha inventado la rueda, pero se ha perfeccionado de tal modo que nada de todo lo demás que se enseñó en el E3 podía hacerle sombra.
El estremecimiento llega cuando vemos moverse en tiempo real lo más parecido que se ha contemplado jamás a cualquiera de las secuencias cinemáticas pregeneradas que estamos hartos de ver en todo tipo de juegos.
Hablamos de un juego de acción pura, qué duda cabe si nos referimos a id, pero lo mejor de todo es que el asombroso realismo de lo que se ve en pantalla, con una calidad gráfica a años luz de cualquier otro juego, una simulación física pasmosa y unos efectos de luz y sombras totalmente reales, se usan en todo momento en favor de la jugabilidad.
Las posibilidades de crear atmósferas realistas y perturbadoras, el uso inteligente de reflejos, sombras, efectos de luz y sistemas de partículas, amén de la brutal cantidad de polígonos y texturas que gestiona el motor, obligan a considerar que hay que reinventar el modo de hacer juegos. Id Software ha mostrado el camino, y no nos cabe duda de que todos lo recorrerán, antes o después.

DOOM III HA MARCADO EL NUEVO CAMINO A SEGUIR, NO SÓLO EN LA ACCIÓN, SINO EN LA TECNOLOGÍA. SIN DUDA, EL JUEGO MÁS IMPORTANTE DEL E3

ALTERNATIVAS

Pero sería hacer un feo y no atenerse a la realidad si pasamos por alto otros muchos títulos que están llamados a ser importantes en el género.
Uno de los más atractivos era «Splinter Cell», una nueva visita al universo de Tom Clancy, de la mano de Red Storm (de quién si no), ►►





UN TOM CLANCY DIFERENTE

Uno de los títulos de acción más atractivos de todo el E3 fue, sin duda, el nuevo proyecto de Red Storm: «Tom Clancy´s Splinter Cell».
Estamos ante un título que pretende reunir lo mejor de la acción con el jugo que se le puede extraer a un **diseño estratégico y táctico**. Sin embargo, este último apartado se ve más inspirado por un estilo similar a **«Metal Gear»** que a los esquemas de juego más conocidos de cualquier juego de Red Storm.
Es interesante comentar también que «Splinter Cell» es un título que aparecerá para **PC y consolas**, lo que indica que su estilo y diseño se alejan algo de los habituales esquemas del PC, para dar paso a un conjunto más "cinematográfico".
Por otro lado, su **tecnología**, basada en un nuevo motor diseñado por Red Storm, y donde también tienen un importante y relevante papel los apartados e iluminación y simulación física, hacen de «Splinter Cell» un título realmente interesante.







LA GRAN NOVEDAD

Westwood Studios llegó al E3 dispuesto a dar la campanada, y a fe que lo consiguió.
«Generals», la nueva cara del universo **«Command & Conquer»** fue la prueba de ello. La compañía ha desarrollado un **nuevo motor gráfico**, totalmente en 3D, que añade un detalle insuperable e inimaginable en títulos anteriores de la serie. Las cosas, además, han cambiado considerablemente en cuanto a la **ambientación y guión** del juego se refiere. Ahora todo se ha vuelto más realista y, digámoslo así, "políticamente correcto" para la situación política mundial. El enemigo ahora son los terroristas, y fuerzas de la OTAN, Estados Unidos y....China, combaten codo con codo contra la nueva amenaza. Curioso pero, como juego, realmente es de lo mejorcito y más nuevo que se ha podido contemplar. Y su calidad es sobresaliente. Lo veremos a finales de este año o **principios del 2003**.



EL SOFTWARE ESPAÑOL SIGUE DE MODA

Pyro Studios ya se ha hecho con un respetado nombre en el panorama internacional, por méritos propios.

Pero la moneda también tiene su cruz, y es que el **estudio español** está obligado, casi más que ningún otro (ya sabemos que los fallos se perdonan poco en el mundo de los videojuegos), a dar el **Do de pecho** con cada nuevo proyecto que afronta.
«Praetorians», vista la última versión jugable, presentada en el E3, parece que lo tiene todo para que Pyro siga aumentando su **prestigio** a en todo el mundo. Un alejamiento completo de la serie «Commandos», con la base de la **estrategia bélica** ambientada en la historia de la **antigua Roma** es la siguiente apuesta de Pyro. Un motor 3D totalmente nuevo, capaz de gestionar centenares de unidades, y con un diseño realmente depurado donde l**a jugabilidad y la diversión** son lo primero. Sin embargo, uno de los aspectos más relevantes de «Praetorians» es que demuestra que en la estrategia todavía se pueden dar **ideas nuevas y originales**, y obtener unos resultados realmente prometedores, a estas alturas del desarrollo. Un título al que no conviene perder la pista.





que aúna la acción táctica y de espionaje con una tecnología realmente notable. Aunque en la feria apenas sí se pudo ver una demo de tecnología, la verdad es que el juego promete, y mucho.
Y si hablamos de tecnología, uno de los grandes pilares, según parece, del género en la actualidad, hay que hacer mención de un pequeño estudio de desarrollo alemán, Crytek, y de su «Far Cry». El juego era conocido antes como «X Isle» y fue anunciado como uno de los primeros títulos en sacar partido de las características más innovadoras de GeForce 3. La demo que se nos presentó era realmente espectacular, y el juego, acción pura combinada con toques de acción táctica, presentaba un gran aspecto.
Por supuesto, otros títulos destacados en el mundo de la acción deben hacer referencia, de forma obligada, al universo «Unreal», como «Unreal II: The Awakening» y «Unreal Tournament 2003», ya conocidos por todos. Y basado en la tecnología de «Unreal», distribuido por Ubi Soft, se encontraba «XIII», adaptación del cómic del mismo nombre, y dotado de un interesante "look" en este sentido.
Otra de las novedades interesantes era «Counter Strike: Condition Zero», adaptación para un jugador del conocido título que hace furor en el medio online. Y aquí, llegamos a "la madre del cordero".
Parece que, al menos en la acción, la gran mayoría de títulos han pasado de considerar como una opción obligatoria el modo multijugador a algo más opcional.

«C&C: GENERALS» PUEDE CONVERTIRSE EN EL RENACIMIENTO DE LA SAGA MÁS POPULAR DEL GÉNERO

LA NUEVA MARAVILLA DE ENSEMBLE









Ensemble Studios lleva enfrascado en el desarrollo de **«Age of Mythology»** casi tres años. Y aunque pueda parecer mucho, no lo es realmente si tenemos en cuenta los resultados que este equipo suele obtener con cualquiera de sus trabajos.
«Age of Mythology» hace uso de un **nuevo motor 3D**, y toda la **jugabilidad** y buen hacer que quedaron demostrados en la serie «Age of Empires» para ofrecer nuevos y atractivos retos al estratega de pro. Al basarse en la **mitología clásica,** podemos esperar de él un buen montón de situaciones sorprendentes, y unidades cuyo potencial sólo es superado por la imaginación que desborda el título por los cuatro costados. Un auténtico i**mprescindible** en la futura colección de todo buen aficionado a la estrategia de más alta calidad.

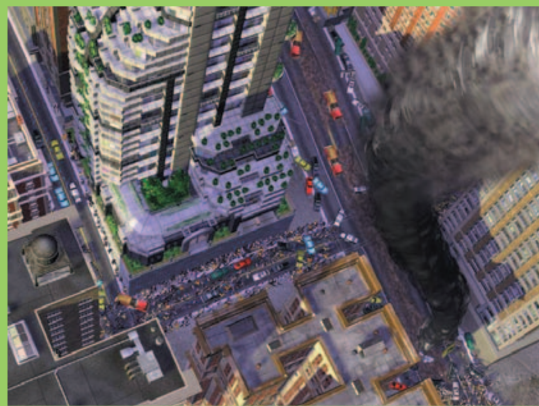
LA ESTRATEGIA HABLA DE NUEVO ESPAÑOL GRACIAS AL TRABAJO DE PYRO STUDIOS CON «PRAETORIANS»

Casi todos los títulos de acción se inclinan por apostar fuertemente por el modo individual de juego. ¿Cansancio de pegar tiros con los amigos, o ganas de volver a los orígenes?

LÍNEAS CLÁSICAS

El segundo género más "de moda" para el futuro es ya todo un clásico: la estrategia. De todo tipo y para estrategas de lo más variado, eran la mayoría de novedades que se presentaban en E3.
Desde la última aparición "oficial", antes de su lanzamiento, de «Warcraft III», más enfocado en el ambiente fantástico, hasta el alubión que CDV presentaba de juegos centrados en el aspecto militar más realista («Sudden Strike 2», «Cossacks 2»…), la estrategia se ha asentado como uno de los más sólidos valores de casi todas las compañías para los próximos meses.
Raro era el stand donde no se encontraba un título del género, con más o menos ambiciones.
Pero si de ambición hablamos, nada mejor que mirar a Microsof y Ensemble Studios, y detenerse un poco en «Age of Mythology».
Quizá no sea el colmo de la innovación, pues su estructura de juego y diseño de acción recuerda enormemente a «Age of Empires», pero su temática y su motor 3D resultan realmente atractivos. Un título al que no deberías perder la pista.
Y que no se nos pase comentar el retorno de un clásico de los buenos: «Sim City 4», que con aires renovados se presentaba a lo grande en la feria, anunciándose como uno de los más interesantes juegos de todo el evento, con el permiso del nue- ►►







EL CLÁSICO REVIVE

La noticia de que una nueva entrega de «Sim City» estaba en desarrollo era algo que hizo alegrarse a todos los nostálgicos de la serie y a cualquier aficionado a los buenos juegos, en líneas más generales.
Este **«Sim City 4»** recoge toda la experiencia acumulada en títulos precedentes y lleva casi hasta el límite el objetivo de gestionar una **ciudad virtual**. Importantes modificaciones se verán en el juego, desde la posibilidad de seguir las andanzas de uno de sus habitantes, hasta la creación de la ciudad de nuestros sueños gracias a un **completísimo editor** que, amén de sus virtudes y potente tecnología, sorprenderá por su **sencillez** de manejo.







PARA TODOS LOS GUSTOS

Los juegos online no escapan tampoco a la "tentación" de las continuaciones aunque, exceptuando la aparición de «Planes of Power», la última expansión de «EverQuest», esta afirmación no es totalmente cierta.

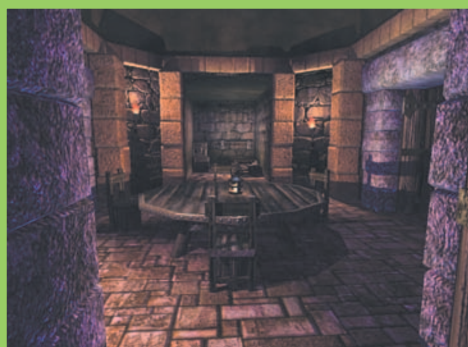
Si bien **«EverQuest 2»**, o el nuevo proyecto de Microsoft, **«Asheron´s Call 2»** parten de premisas ya conocidas, en la práctica se trata de títulos totalmente nuevos y, por tanto, deberían ser considerados como originales. Tanto o más que el esperadísimo **«Star Wars Galaxies»**, que promete crear una revolución en la comunidad online, por el número de seguidores existentes de "Star Wars". O como el prometedor y preciosista proyecto de Codemasters, **«Dragon Empires»**. Juegos que, si lo tuyo es el mundo online, deberás tener muy en cuenta en el futuro.



ESPECTACULAR REGRESO

Se puede afirmar, sin temor a equivocarse, que «EverQuest» ha sido uno de los títulos online más populares desde su lanzamiento. No es menos cierto que a la sazón, pocos juegos similares existían pero, aún así, el título de Verant y Sony Online ha sido capaz de aglutinar una nutrida comunidad de jugadores en todo el mundo.

Mientras la última expansión de «EverQuest» ve la luz, un segundo equipo de desarrollo ya trabaja en lo que será **«EverQuest 2»**, que no estará disponible, eso sí, antes de **otoño de 2003**. Una de las claves principales de este nuevo proyecto consiste en un **potentísimo motor gráfico 3D**, en el que se basaban las demostraciones efectuadas en el E3. El desarrollo de este motor, en palabras de los responsables del juego, era indispensable para dar el necesario **salto en la jugabilidad** que se quiere implementar, aunque ahora pueda parecer algo exagerado, teniendo en cuenta lo que en la actualidad se puede encontrar en el mundo del rol online, en lo tocante al aspecto visual.
Tanto es así que, preguntados por los posibles **requisitos mínimos**, sus responsables afirmaron que, sin estar completamente definidos, podrían estar en torno a un Pentium III a 800 MHz, 256 MB de RAM y una tarjeta gráfica que se mueva en las posibilidades de proceso de una GeForce 3. Un poco exagerado, sí... pero, ¡qué resultados!





vo gran bombazo de Westwood, «Command & Conquer: Generals».
Si creías haberlo visto todo sobre el universo «C&C», este nuevo proyecto de la compañía te sorprenderá. Un nuevo motor, nueva historia, nuevo interfaz, y por lo que se pudo ver, irresistible a todas luces para los seguidores de la serie. Nos atreveríamos a decir, incluso, que puede ser el mejor «C&C» jamás creado.

HABLANDO ESPAÑOL

Pero lo mejor es que Pyro vuelve al E3, y vuelve a marcar diferencias, aunque muchos no lo quieran ver así. «Praetorians» hacía su presentación oficial, mostrando al mercado que no todo se reduce a "clónicos" de los mismos esquemas, sino que una idea original puede dar de sí mucho más de lo que se imagina, si el talento y los recursos son los adecuados. Pero Pyro iba aún más allá, y ya anunciaba los otros dos proyectos en que se encuentra enfrascado. «Commandos 3» y «Heart of Stone» –este último no puede ser considerado como un juego de estrategia, realmente– hacían su aparición, aunque eso sí, únicamente en forma de vídeo. Pero basta el dato como para darse cuenta del peso específico que un estu-

LA CREACIÓN DE COMUNIDADES DE JUGADORES SE ASIENTA COMO UNO DE LOS GRANDES OBJETIVOS EN LOS NUEVOS PROYECTOS ONLINE, PARA PC Y CONSOLAS

«WARCRAFT» DESDE OTRO ÁNGULO



Blizzard lleva a buen ritmo el desarrollo de «World of Warcraft», el intento de ofrecer a todos los aficionados a la serie una nueva posibilidad de visitar su universo favorito, aunque desde un punto de vista bastante diferente.

«World of Warcraft» no será un **JDR online** al uso, aunque parte de las premisas del género, en su desarrollo. En la práctica, nos encontraremos más ante un título basado en **la exploración y el combate**, según las habilidades de cada una de las **razas en conflicto**, que con un remedo de las estructuras de **la serie «Warcraft»** adaptadas al mundo online. En definitiva, un verdadero **soplo de aire fresco** para una serie que se reinventa a sí misma, por partida doble.

SONY ONLINE PUEDE VER AMENAZADO SU LIDERAZGO EN LA RED POR BLIZZARD, MAXIS, CODEMASTERS Y MICROSOFT

dio de desarrollo como el madrileño va teniendo en el panorama internacional. Algo que no se consigue por azar, qué duda cabe.

EL AUGE DE LA RED

Que el juego online ha venido subiendo en popularidad y participación durante los últimos meses es algo que no se puede poner en duda. Pero lo sorprendente es el número de anuncios para el futuro que se han realizado en el E3. Quizá frente al sistema de juego "tradicional" no se puedan echar las campanas al vuelo, pero para un E3 es todo un acontecimiento.

Algo que se notó sobremanera es que las diferencias, en cuanto a calidad visual para los juegos individuales y los online, no sólo se van acortando a marchas forzadas sino que en algunos casos los proyectos online en desarrollo superan de largo a muchos otros juegos pensados para un jugador. ¿Esto qué implica? Equipos de potencia descomunal, amigo. Y no sólo en lo referente a conexión, que parece mentira pero es casi lo menos importante.

Un buen ejemplo lo puede suponer «Asheron's Call 2», del omnipresente Microsoft, y de inmejorable aspecto. Aunque no hay que olvidarse de «Dragon Empires», apuesta de Codemasters por el juego online, y título ambicioso como pocos.

EL GIGANTE SONY

Sony Online, con Verant como apoyo principal para la mayoría de sus proyectos, es sin duda quien tiene todos los ases para llevarse el gato al agua... y no sólo en PC. Cabe destacar un título como «EverQuest Online Adventures», ya que se trata del primer juego exclusivo para consolas que se desarrolla en un mundo online persistente. Pero no es, ni de largo, el más importante de la compañía.

Ahí está «Star Wars Galaxies», que sólo con el nombre lo tiene casi todo para arrasar y que, además, ofrece una calidad deslumbrante. Por otro lado nos topamos con «PlanetSide», el único título de acción online que se juega en un mundo persistente, y que se considera como la mayor excepción del género, en cuanto a la tendencia de realizar productos para un usuario individual.

Pero, claro, llega «EverQuest 2», y todo lo demás hay que aparcarlo, aunque sea momentáneamente. Tan sólo se mostró una demo de tecnología, sí, pero… ¡qué demo, señores! Las imágenes hablan por sí solas, aún cuando no representan fielmente el juego. Pero tengamos en cuenta, eso sí, que todo es a costa de un equipo realmente potente.

Y cerramos este capítulo online con uno de los ►►





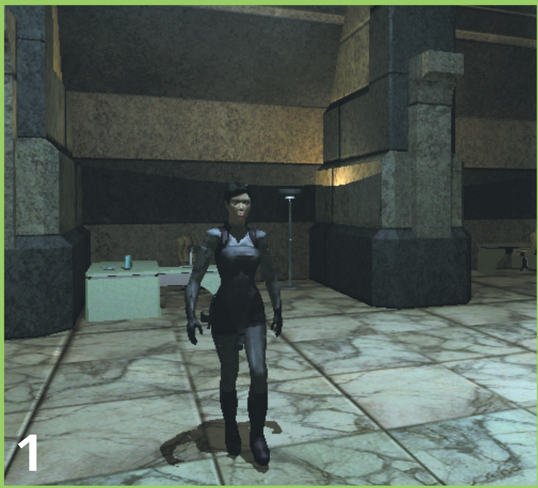


ESE FENÓMENO LLAMADO LOS SIMS

Parece que, definitivamente, el ambicioso proyecto online de «Los Sims» verá la luz en los próximos meses.

Una **demo jugable** ya estaba disponible en el E3 y mostraba a grandes rasgos todo lo que se puede esperar de esta peculiar edición del mundo de los Sims. Estamos ante algo que se puede considerar una mezcla entre **simulación y rol**, en un mundo persistente tan real, en cuanto a las características de nuestro único personaje, como queramos conseguir. A diferencia de los juegos conocidos de Los Sims, **«Los Sims Online»** tendrá a un personaje protagonista por jugador. Con él (o ella) nos moveremos por un mundo en el que todo se encamina hacia el contacto con otros personajes jugadores, desarrollando distintas habilidades.

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ







CALIDAD Y VARIEDAD

Sin enmarcarse dentro de los **géneros más "de moda"** en la actualidad, en el E3 se pudieron ver algunos títulos que, sin duda, van a marcar un **tope de calidad** en el mundo del PC. Entre esta lista de juegos a perseguir en la próxima temporada podemos encontrar **«Deus Ex 2» (1)**, un giro de tuerca al mundo de la **aventura** y la **acción** estratégica que pretende ser más una simulación que una simple aventura. Ambicioso y dotado de una tecnología excepcional, basada en el motor de "Unreal II". Otro título importante será **«Hitman 2»**, mejorado hasta la saciedad respecto al juego original. No podemos pasar por alto otros nombres como «**Tomb Raider. The Angel of Darkness» (2)**, ni la nueva **aventura** protagonizada por Indy, **«Indiana Jones and the Emperor´s Tomb» (3)**. En una línea muy distinta, se presenta el tercer gran proyecto de **Pyro Studios, «Heart of Stone»** cuya originalidad es sobresaliente. Y para los fanáticos de la conducción un juego como **«Pro Race Driver»** tampoco puede dejarse atrás.

proyectos más esperados, por lo ya conocido y atractivo del universo en que se desarrolla la acción: «World of Warcraft». O, dicho de otro modo, la pirueta con triple salto mortal de Blizzard –aunque suponemos que tras un estudio bien a fondo del mercado–, en pos de convertirse en número uno del juego en la Red.

POCOS, PERO EXCELENTES

Y, sin embargo, siguen existiendo, por fortuna, esos juegos que no entran de lleno en ninguna de las categorías ya revisadas, pero son títulos que se van a convertir en auténticos números uno. Cómo olvidarnos de ese más que prometedor «Deus Ex 2», que el mismo Warren Spector asegura que mimará hasta que se convierte exactamente en lo que el equipo desea, dejando atrás los problemas que les surgieron a los chicos de Ion Storm con la tecnología y la IA, en el original. Tanto es así que Spector afirma que si tiene que retrasar el lanzamiento (y ya está previsto para el 2003) lo hará, hasta que el juego quede completamente pulido. Y, esto es importante, está especialmente interesado en que exista la posibilidad de jugar con un avatar femenino, algo que llebada deseando desde «Deus Ex».

LA CALIDAD, ANTE TODO, HACE DISTANCIARSE A MUCHOS TÍTULOS DE LA "GLOBALIZACIÓN" QUE CREAN LOS GÉNEROS MÁS DE MODA

Tampoco podemos pasar por alto títulos como «Heart of Stone», la nueva gran promesa de Pyro, que a buen seguro sorprenderá a propios y extraños, por su diseño de acción, originalidad, ambientación y estilo visual. Y ya que son paisanos, no podemos por menos que apoyarles.

Los amantes de la velocidad que no pierdan de vista «Pro Race Driver», porque Codemasters está haciendo un trabajo realmente excelente con el que es el nuevo título de la serie «TOCA». ¡Ah!, y además aparecerá en formato DVD.

Y, por supuesto, tenemos aventura y acción, en títulos cuyo estilo hace tiempo que se venía echando en falta: «The Thing», «Indiana Jones and the Emperor's Tomb», «Tomb Raider»… Quizá no sean multitud, los juegos que van desde la aventura a la conducción, o hasta ese espacio de cajón de sastre de la acción estratégica, pero si son tan buenos como los que hemos mencionado aquí, no se puede decir que no sea una gran noticia.

La variedad, en suma, parece que no es la nota dominante de las últimas ediciones del E3, pero al menos tenemos la seguridad de que la calidad no es por lo que debamos preocuparnos.

Esto ha sido un rapidísimo repaso por aquello a lo que no debemos perder la pista. Y, eso sí, ten por seguro que Micromanía seguirá todos y cada uno de los títulos mencionados aquí, y otros importantes que vayan surgiendo, para que no te falte ni una sola de estas joyas en tu colección, durante la próxima temporada.

F.D.L.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Dungeon Siege
El amo del calabozo





En esta guía encontrarás la mejor información para ir avanzando en este emocionante juego: las armas más útiles, los mejores recorridos para los calabozos más complicados. En resumen, toda la información necesaria para que puedas disfrutar a tope de «Dungeon Siege».

El juego comienza cuando los Krugs atacan tu poblado natal y asesinan a todo el mundo, incluido un viejecito que, antes de morir, te pone al corriente de la situación. Él te encargará tu primera búsqueda: ir a Stonebridge y buscar a su amigo Gyorn para contarle lo que está pasando. Aunque empiezas equipado con un mísero cuchillo, tus primeras víctimas te proporcionarán nuevas armas: un arco, un hechizo de ataque (disparo de fuego) y otro de magia natural (un conjuro de rayos). Decide, después, cual será tu especialización y prepárate para acometer la aventura de tu vida.



CAPÍTULO 1 STONEBRIDGE

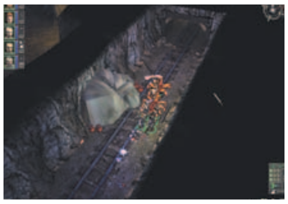
Ábrete paso siguiendo el camino hasta que llegues a una casita solitaria. Dentro encontrarás a un campesino que necesita que alguien le limpie el sótano de monstruos. Sal de la casa y encontrarás la entrada al sótano junto a la casa. Liquida a sus indeseables inquilinos, pilla todo el tesoro que puedas, y luego vuelve para informarle del resultado de tu misión. Continua avanzando hasta llegar a un puente roto. Un pueblerino cercano te informará de que se trata del puente que lleva a Stonebridge, y te insta a tomar la ruta alternativa que atraviesa precisamente las criptas. Sigue avanzando por el camino y las encontrarás junto a un cementerio.

Las criptas son el primer calabozo del juego. Si alguna vez tienes duda de por donde ir, activa el mapa general y ve haciendo clic en las áreas negras que quedan por descubrir. Si cliqueas en una sala oculta por el "manto negro" del mapa y comunicada de alguna manera con las salas que ya has visitado, tu personaje echará a andar y encontrará automáticamente la ruta para llegar a ella. Tras abatir al jefe final de la cripta (una gárgola muy gorda, pero si has reservado tus pociones de curación no te dará demasiados problemas), finalmente encontrarás a una moza llamada Ulora que se acurruca en un rincón. Limpia la sala de monstruos y habla con ella. Acepta que se una a ti y equípala apropiadamente. La salida del calabozo está muy cerca, y una vez fuera, el pueblo de Stonebridge se alcanza con un pequeño paseito, simplemente siguiendo el camino.

Quiz 1:

¿Cuál de estos hechizos recibes al principio del juego?

- **A.** Conjuro de rayos.
- **A.** Impacto.
- **A.** Manos sanadoras.



CAPÍTULO 2 VIAJE PARA VER AL GOBERNADOR

Nada más entrar en el pueblo encontrarás a Gyorn, con lo que podrás completar la primera búsqueda que se te encargó. Al parecer, Gyorn tiene que entregar un informe al gobernador de Glacern, y se ofrece a unirse a tu grupo. Dado que no pide nada a cambio, deberías aceptar su ayuda sin dudar. Después de equiparle adecuadamente con los objetos que te sobren, date una vuelta por las tiendas, vende el exceso de equipaje y, una vez sepas con exactitud el dinero del que dispones y los servicios y mercenarios que hay disponibles, empieza a comprar lo que necesites. Esta es la rutina que te recomendamos seguir en todos los asentamientos que visites a partir de ahora. Cuando hayas terminado de holgazanear en Stonebridge, échate la mochila al hombro, porque toca hacer senderismo. Tras atravesar el bosque encontrarás unos carteles indicadores que muestran ▶▶

la dirección a la torre del este y el cruce de Wesrin. Sigue las indicaciones hasta que encuentres a un guardia, que te encarga la misión de limpiar el paso de Glitterdelve de monstruos. Sigue el camino hasta llegar a las ruinas de una torre de piedra. Entra en la torre y baja las escaleras para empezar el segundo calabozo del juego.
Este calabozo es más largo y difícil que el anterior, pero sigue siendo tan lineal que no es posible perderse. La zona más importante es una sala gigante que está llena de monstruos. ¡No avances demasiado rápido! Configura la inteligencia artificial del grupo para que no se separen demasiado del líder.

Quiz 2:

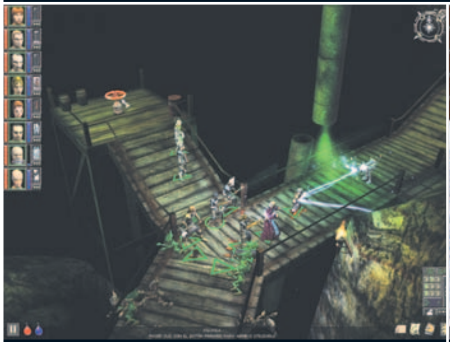
¿Qué habilidad te proporciona mayores incrementos en el atributo de inteligencia?

A. Armas de alcance.
B. Magia de ataque.
C. Magia natural.

Si dejas que un miembro del grupo se aleje, alertará a muchos monstruos y te encontrarás en serios problemas. Hay una pequeña habitación con dos fuentes de superpoder y salud, respectivamente, así que puedes reponerte ahí si las cosas van mal dadas. La salida de la sala está por la puerta opuesta a la que se entra. Más adelante, tras matar al arañote gigante, podrás salir del calabozo y llegar, por fin, al paso de Glitterdelve.
Sigue el camino que va hacia el este y encontrarás una puerta con unos barriles explosivos. Dispárales desde lejos para destruirlos y, con esta táctica, tirar abajo la puerta de entrada.



La Furia que está en el subterráneo que da paso a la fortaleza Kroth no es difícil de derrotar si apoyas a tus guerreros con magos que usen curación.



En la cueva de los goblins, las válvulas cierran la salida del gas verde, que es malo para la salud.



En la mina encontrarás a Torg en una habitación a la que se llega mediante plataforma elevadora.

Misiones en los asentamientos





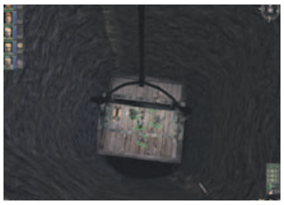
EN STONEBRIDGE hay un tipo cerca de una casa quemada que quiere que vayas a la torre del norte y le traigas su hacha. Esta torre está fuera del pueblo, colina arriba, y el hacha se encuentra en el sótano. La otra misión de Stonebridge la encontrarás escaleras arriba en la posada, donde una mozuela quiere enviarle un mensaje a su hermana en Glacern. Tan sólo acuérdate de buscarla cuando llegues allí.

EN GLACERN ve al magicatorium de Onoc y habla con Ardun. Recoge el libro que te da y ve a hablar con el guardia de la torre hay en la entrada y conun tipo que está dentro de la casa que hay a la derecha de la tienda de mulas. Devuélvele los tres libros a Ardun y completarás la misión. La segunda búsqueda la recibes al hablar con el aprendiz del herrero. Te pide que le limpies su casa de monstruos, La casa la encontrarás poco después de abandonar Glacern, date una vuelta por ahí y la encontrarás. Por último, en el campamento nomada, habla con Razban (en la tienda verde a mano derecha) para que te encargue la misión de derrotar al jefe de los bandidos.

NO USES ARCOS O ESPADAS DE HIELO CONTRA LAS CRIATURAS DE CLIMAS HELADOS, PORQUE SON RESISTENTES AL FRIO. USA MEJOR HECHIZOS DE FUEGO



HABLA CON LOS GUARDIAS y habrás completado la misión de despejar el paso hasta Glitterdelve. Date la vuelta y camina hacia la ciudad. Finalmente llegarás hasta una escena pregrabada en la que unos monstruos atacan a los lugareños, momento en el que un enano enfurecido se lanza sobre ellos y les da muerte (a los monstruos, no a los lugareños). Su nombre es Gloern, y te encarga la misión de rescatar a su hermano de las minas. Acepta su ayuda y se unirá al grupo.
La mina es un calabozo ligeramente más complicado que los otros, más que nada porque tiene algunos túneles sin salida. Si te metes en uno por error, simplemente date la vuelta y toma otro. En cuanto a las plataformas colgantes, son más peligrosas de lo que parecen, porque si no tienes cuidado al subir en ellas, puede ocurrir que dividan a tu grupo, haciendo que sus miembros sean presas fáciles de los monstruos que hay al otro lado. Asegúrate de que todos suben a la vez en la plataforma con una formación cerrada. Por último, fíjate bien en los barriles explosivos que hay apoyados contra las paredes, suelen servir para tirarlas abajo y encontrar habitaciones secretas. Si llegas a la salida y no has encontrado a Torg, eso es que te lo has dejado atrás. Pero no te preocupes, porque está cerca de la salida. Vuelve y examina todos los ascensores que llevan a cámaras independientes, y tira abajo todas las paredes que puedas con los barriles explosivos hasta que des con él. Te encargará la misión de entregar un informe al gobernador de Glacern.



GLACERN te pilla prácticamente de paso. Tras dejar atrás la mina llegarás a un bosque cercano a Glacern, el segundo asentamiento del juego. Busca la posada Suertudo Hurggis y habla con Ibsen Yamas, el gober-



■ **En el templo del cementerio, intenta evitar que alguien del grupo se separe para atacar al zombi guardián mientras despachas a los zombis del exterior.**



■ **La salida de la mina es fácil de reconocer: pulsa en el botón de las puertas con grabados de hacha.**



■ **Merik es un experto en magia natural que viene equipado con la útil ropa de luz de las estrellas.**

¿Grupo grande o pequeño?

A LO LARGO DE TU AVENTURA encontarás a muchos mercenarios que estarán dispuestos a unirse a ti a cambio de una tarifa. La conveniencia o no de reclutar a esta gente depende en gran medida de tus gustos personales, porque un grupo grande tiene que repartir la experiencia entre más miembros, mientras que uno pequeño se hace más poderoso con rapidez.

EL COSTE DE LOS MERCENARIOS supone, por otro lado, que tendrás menos dinero para gastar en equipamiento, así que básicamente se trata de elegir entre calidad o cantidad. Antes de reclutar a nadie, plantéate lo siguiente: ¿realmente necesito a este personaje? El grupo tiene que estar bien equilibrado, y no tiene sentido que eches a tu único mago de ataque para hacerle espacio a otro guerrero, por muy bueno que sea.

LAS MULAS tienen la ventaja de que, como no participan combates, el grupo no tiene que repartir la experiencia ganada con ellas. Si has decidido hacer a un grupo de sólo seis o siete personajes, rellena las plazas que sobren con una o dos mulas.

nador, para completar las misiones que tienes pendientes (entregar los informes de Gyorn y Torg). Se te encargarán dos nuevas búsquedas: encontrar al mago Merik y reforzar la fortaleza Kroth, que está en apuros.



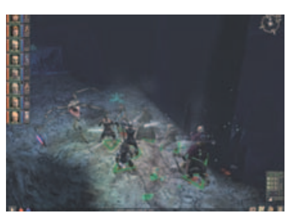
CAPÍTULO 3 LA BÚSQUEDA DE MERIK

Tras dejar atrás Glacern, avanza siguiendo el camino e internándote en los bosques. En el camino encontrarás un pequeño calabozo poblado por golems de escarcha y arañas de hielo, pero es opcional, no hace falta que lo limpies si no quieres. Finalmente, tras dejar atrás un templo de superpoder y cuando la visión empiece a oscurecerse por culpa de la tormenta de nieve, sabrás que te estás acercando a tu destino, el calabozo donde Merik está prisionero. No te desvíes del camino de tierra y lo encontrarás. Por fortuna, es muy fácil orientarse en este calabozo. Vas a encontrar arcos y espadas de hielo muy chulas, pero no intentes usarlas contra las criaturas de hielo, porque son casi inmunes a ellos. Usa, mejor, hechizos de fuego y verás que caen como moscas. Avanza hacia el norte (más o menos) y después de dejar atrás un templo de superpoder y un cartel que señala hacia un puesto comercial, finalmente el camino se cortará. En el muro este deberías poder ver una apertura, ve por ella y avanza todo lo que puedas en esa dirección. Busca un camino estrecho y síguelo. Tras dejar atrás otro cartel que señala hacia el puesto comercial de Jeriah, finalmente encontrarás a un hombre anciano atrapado en el hielo. ¡Es Merik! Rompe el hielo igual que romperías un barril y se activará una escena pregrabada. Habla con Merik y acepta que se una a tu grupo (echa a quien haga falta). Equipa a este nuevo miembro con lo que tengas y continúa hacia el sur hasta la siguiente escena pregrabada.

Quiz 3:

La mejor habilidad para mejorar la destreza es la de armas de alcance, pero, ¿cuál es la segunda mejor?

A. Armas cuerpo a cuerpo.
B. Magia de ataque.
B. Magia natural.



CAPÍTULO 4 EL CETRO PROTECTOR

Una vez fuera de las cavernas de hielo, sigue el camino hasta el puesto comercial de Jeriah, donde debes equiparte con las mejores armas y armaduras que te puedas permitir para afrontar el siguiente calabozo con un mínimo de garantías. Se trata de una caverna muy larga y lineal (aunque bastante serpenteante) que está habitada por extrañas criaturas subterráneas, tan variadas como peligrosas. Avanza despacio para no encontrarte con muchas simultáneamente, lo único que podría ponerte en serios apuros. Sigue los carteles direccionales que señalan hacia el bosque oscuro. Encontrarás la salida en una pequeña apertura en una pared del fondo, después de enfrentarte a un Syrrus acuático (una especie de dragón que asoma su cabeza fuera del agua).

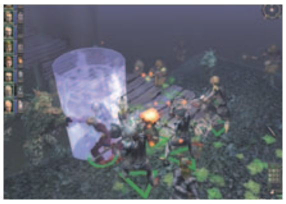
Ojo, porque la salida está protegida por dos fragmentos violeta gigantes, que también custodian sendos cofres con tesoros.

Cuando llegues al bosque oscuro, continua avanzando por el camino hasta llegar al campamento nómada. Haz tus gestiones habituales y sal, siguiendo el camino. Cuando te encuentres con una encrucijada, dirígete al norte para llegar a una cueva de ladrones. Esta cueva no sólo te permite completar la misión opcional de matar al jefe de los bandidos (si es que te la han encargado), sino que puedes recolectar un suculento botín. Cuando acabes, vuelve a la encrucijada y sigue hacia el oeste. Avanza hasta llegar a un puente muy largo, a cuyo pie hay un erudito de Azunite moribundo. Habla con él y recoge el artefacto que te da para aceptar la misión de eliminar al monstruo del templo.



▶**CRUZA EL PUENTE**, una vez hecho esto, y entrarás de lleno en el pantano. Esta zona es enorme, pero no te perderás si vas de isleta en isleta cruzando los puentes. Explora las casas abandonadas que encuentres, suelen tener cofres con tesoros. Cuando llegues al templo (que está rodeado por un cementerio), nuestro consejo es que corras hacia sus puertas y te hagas fuerte en la entrada. ¡Pero cuidado! No ataques al zombi guardián que hay dentro realizando rituales hasta que las cosas no estén un poco pacificadas y te sientas ▶▶

preparado para combatirlo. Configura la IA del grupo para que no se lanzen a por él en un descuido, desencadenando la batalla antes de tiempo. Una vez elminada la amenaza, haz clic en el altar del templo y el artefacto de Azunite que te dieron antes se colocará automáticamente. ¡Misión cumplida!
Luego sal por la puerta trasera del cementerio y sigue avanzando por el camino hasta llegar a la guarida de los goblins. Está situada entre las raíces de un árbol, y la custodian dos gobbots incendiarios un poco brutos.



▶ LA CAVERNA de los goblins es otro calabozo especialmente largo, donde te tendrás que enfrentar a los bizarros inventos de los goblins. Comienza pulsando en la válvula para bajar en el elevador hasta las profundidades de la guarida.



▶ AVANZA hacia el norte y pulsa en la válvula cercana para cortar el chorro de gas verde que te corta el paso. Sigue avanzando al este y cruza la puerta (custodiada por tu primer tanque de ráfagas).Cuando llegues a la bifurcación, ve al sur y luego avanza hacia el este hasta llegar a un puente orientable. Tu objetivo es llegar al lado sur. Puedes ir el este y dar un rodeo enfrentándote a muchos goblins para llegar al lado norte y desde allí cruzar hasta el sur, o manipular el puente para atajar de la siguiente manera: dale a la palanca para orientarlo en dirección este/oeste. Haz que un único miembro del grupo se suba a él. Vuelve a darle a la palanca para orientarlo en dirección norte/sur y haz que el miembro del grupo se baje en el lado norte, donde hay una palanca. Dale a la palanca para devolverlo al sentido este/oeste y sube al resto del grupo al puente. Haz que el personaje en el lado norte accione de nuevo la palanca para que todos, incluido él, puedan cruzar al lado sur. Tras la puerta, usa la plataforma móvil que encontrarás para viajar al oeste. Avanza usando las dos plataformas de elevación (una para bajar y otra para subir). En la intersección ve al sur y llegarás a una escena pregrabada, tras la cual tendrás que luchar con el inventor goblin, enfundado en su roboprenda. Luego recoge el cayado para completar la misión que te encargó Merik. Toma el ascensor para subir y sal de este calabozo.



■ Si manipulas adecuadamente el puente orientable que hay en la caverna de los goblins, te puedes ahorrar un buen rodeo con muchos combates difíciles.



■ Atención a los barriles explosivos: destrúyelos con armas a distancia para derribar paredes quebradizas.



■ En el bosque oscuro vale la pena desviarse hacia la cueva de los bandidos, tiene muchos tesoros.

Aprovecha el Interfaz





EL USO SABIO DE LAS FORMACIONES puede ahorrarte muchos quebraderos de cabeza. Algunos jugadores no saben que si dejan apretado el botón del ratón al poner el cursor sobre un retrato de un personaje, pueden cambiar su posición relativa a los otros miembros del grupo. Aprovecha esta función para asegurarte de que los arqueros y magos quedan en la retaguardia del grupo mientras que los luchadores quedan situados al frente.

OTRA FUNCIÓN A OLVIDADA a menudo es la de asignar los atajos de teclado a configuraciones específicas de combate. Por defecto, pulsar las teclas 1 a 4 equivale a seleccionar las armas y magias equipadas en ese orden en el inventario para todo el mundo, pero no tiene por qué ser así. Usa ALT+# para asignar a esas teclas a configuraciones específicas. Por ejemplo, haz que al pulsar 3 tus magos seleccionen el hechizo de manos sanadoras mientras los guerreros retienen sus armas equipadas. Así puedes curar a quien quieras sin preocuparte de que otros personajes dejen de combatir. A veces, cosas tan tontas como estas pueden significar la diferencia entre la victoria y la derrota.s

Quiz 4:

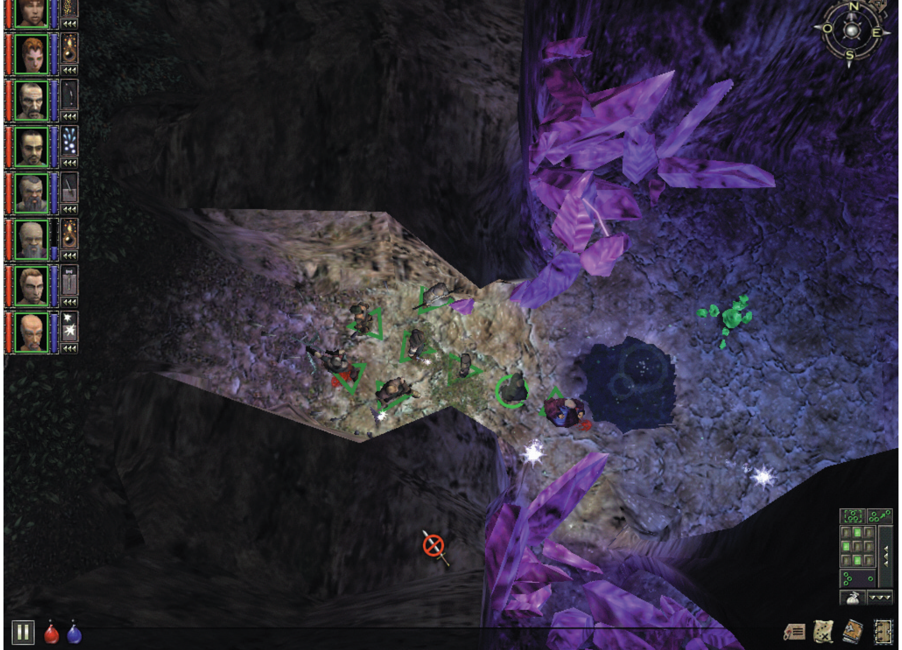
¿De qué dependen tus puntos de salud?

A. Únicamente de tu atributo de fuerza.
B. De todos tus atributos, pero sobre todo del de fuerza.
C. Únicamente de tu nivel de experiencia absoluto.



CAPÍTULO 5 ANTIGUAS FUERZAS DEL MAL

Habla con los guardianes legionarios para recibir más información sobre la misión de reforzar la fortaleza Kroth. Sigue la línea de la playa, eliminando a los manglers marinos, y luego continua avanzando por el bosque. Aprovisiónate en la tienda de Thayne y habla con Gregor, en una casa junto al camino, para que te encargue la misión de encontrar a los buscadores de tesoro perdidos. Si quieres resolver esta misión, tendrás que explorar un breve, aunque intenso, calabozo semiacuático cercano. En él hay una cámara con dos tentáculos que tiene un segmento e la pared destruible. Al otro lado hay una especie de caldera gigante, acciona las válvulas para que salga gas de todas las tuberías. Luego vuelve atrás y pulsa la palanca, aparecerá una nueva palanca que da acceso a una sala secreta con tesoros. En un pasillo paralelo a la sala de los dos tentáculos, encontrarás los cadáveres de los buscadores de tesoros, tras lo cual tendrás que volver a donde estaba Gregor para cobrar tu merecida recompensa.
En cualquier caso, al final



La salida de la primera cavenra del capítulo 4 está medio escondida entre dos formaciones de roca en las que viven sendos fragmentos violeta gigantes.



El dispositivo de estrellas del suelo hace que desciendan los tramos de puente que llevan a la cámara.



Activa las válvulas de la caldera de manera que salga gas de todas las tuberías y podrás pulsar la palanca.

La batalla final





GOM, EL LIDER DE LOS SECK, no parece que sea un rival demasiado imponente. Aparentemente es un mago seck un poco más alto y chulo que los otros, aunque está dotado de 8.000 puntos de salud y utiliza conjuros especialmente perniciosos. Con todo, no debería darle problemas a un grupo bien preparado, más que nada porque está en franca inferioridad numérica.

CUANDO CONSIGAS DERROTARLO, habrá una breve pausa durante la cual su cuerpo se funde con el suelo. ¡No te creas que has terminado, porque está a punto de volver transformado en una especie de demonio volador! Aprovecha el breve respiro para curar a los miembros del grupo y lanzar hechizos de protección e invocación. La segunda version de Gom es mucho más peligrosa y tiene 11.000 puntos de salud. Lo peor es que se trae algunos sicarios, así que no descuides la protección de tus magos. Cuando esté a punto de caer adoptará una tercera transformación, en la que te atacará con un chorro de energía. En ese momento lo mejor es que te lances al cuerpo a cuerpo y lo derrotarás en un decir Jesús.

AVANZA DESPACIO PARA EVITAR QUE TE ATAQUEN MUCHOS MONSTRUOS A LA VEZ Y USA LOS CARTELES INDICADORES PARA ORIENTARTE DENTRO Y FUERA DE LOS CALABOZOS

¿Dónde están los mecenarios?







ZED, RUSK y NAIDI se encuentran en el asentamiento de Stonebridge. Zed es un mago natural y está en la taberna, aburriéndose. Rusk es un guerrero y está en el segundo piso de la posada, durmiendo la mona en una cama. Naidi es una arquera y se está recuperando en el templo. Cuestan unas 1.000 monedas.

KRUDOK Y LORU están en glacern. Ve a la posada y los encontrarás, junto al gobernador. Krudok es un guerrero bastante obtuso y Lorun es un anciano mago enano especializado concretamente en magia de ataque. Cuestan unas 3.000 monedas.

PHAEDRIEL está a justo a la salida del campamento nomada, junto al camino, y es una extraordinaria arquera dotada con 20 puntos de destreza y 14 de fuerza. Lo malo es que quizá resulte un poco cara para cuando la encuentras: nada más y nada menos que 38.000 monedas.

BORYEV es un mago de ataque que está a la salida de las ruinas subterráneas que hay de camino al nigromante. En al fortaleza Kroth puedes reclutar a Rhut, el caballero, y camino a la ciudadela de los droogs encontrarás a Ulfgrim, otro caballero. Todos cuestan en torno a las 400.000 monedas.

tendrás que seguir el camino por el bosque y atravesar las ruinas subterráneas (donde pelearás con una temible Furia lanza-rayos) en tu ruta hacia la fortaleza Kroth. Una vez fuera, sigue el cartel y derrota a Gresh, el nigromante, para completar la misión de reforzar la fortaleza Kroth.



▶ ENTRA en la fortaleza para activar la siguiente escena pregrabada. Habla con Tarish, junto a la fogata, y te encargará la misión de pacificar a los Droogs. Aprovisiónate y sal por las puertas grandes del fondo en dirección al extenso desierto.



CAPITULO 6 ALIANZA TEMERARIA

Sigue el curso del río hasta llegar a la catarata y luego pásate al camino que queda al sur. Sigue avanzando cruzando los puentes y subiendo en las plataformas elevadoras. Orientate con los carteles indicadores que señalan en dirección a los acantilados de fuego y por fin llegarás a la ciudad Droog. Ve subiendo hasta que encuentres al líder Droog, Nonataya. Habla con Nonataya para conseguir que te encargue la misión de ir hasta el castillo Ehb. ▶▶

Quiz 5:

¿En qué consiste el hechizo de transmutar?

A. Convierte los objetos en oro.

B. Transforma a los monstruos de bajo nivel en animales silvestres.

C. Muta temporalmente a un miembro del grupo en un monstruo aliado.

ANTES DE COMPRAR NADA EN CUALQUIER ASENTAMIENTO, VENDE TODO LO QUE TE SOBRE PARA TENER UNA IDEA CLARA DEL DINERO TOTAL DEL QUE DISPONES PARA OBJETOS



CAPÍTULO 7 EL REY Y EL CASTILLO

Ayuda a Gooqua, el cruzado droog, a matar al dragón verde con el que está luchando. Habla con él y recibirás una nueva búsqueda, matar a un dragón centenario. Sigue avanzando por el camino hasta llegar a una bifurcación. Verás que el cartel indica que un camino lleva al dragón y el otro al castillo Ehb. El Dragón es una búsqueda secundaria que te reportará mucho oro y diversión: ¡es un bicho de cuidado! Pero si prescindes de matar al dragón y quieres ir directamente al castillo, tendrás que atravesar una breve caverna para llegar hasta una nueva zona. Sigue el camino hasta que encuentres a Lord Bolingar, que te encarga la misión de encontrar al rey. También puede unirse a tu grupo como guerrero, si así lo deseas. Sigue el camino y toma la dirección propuesta por el cartel indicador para llegar al dichoso castillo y cumplir la misión. Entra por el puente levadizo y toma las escaleras que quedan al este para después llegar al comedor. Desde allí, avanza hasta acabar en el lado norte de castillo. Sube a las almenas y avanza en dirección norte. Tras llegar a la sala de trono, sal por la puerta que sigue detrás y continúa subiendo por las almenas hasta lo más alto del castillo. Luego empieza a bajar por el otro lado, bajando un tramo de escalera tras otro, hasta llegar a un ascensor circular. En los calabozos, se encuentra el rey. Ahora sólo tienes más que avanzar por el único camino posible sin abrir ninguna puerta, y finalmente llegarás a una sala con una cámara en el centro. El rey te encargará las dos últimas búsquedas: encontrar la cámara de las estellas y derrotar a los secks.



■ Si estás llevando a un grupo grande, asegúrate de que todos suben a la vez en las plataformas móviles, o corres el riesgo de que tus fuerzas se dividan.



■ Los tramos de muro que tienen un color diferente son accesos que dan a habitaciones secretas.



■ En Glacern usa el ascensor para subir a lo alto de la torre y pedirle al guardia uno de los libros perdidos.



CAPÍTULO 8 LA CÁMARA DE LAS ESTRELLAS

Tras salir por las puertas que hay detras la celda del rey, continua hacia el sur hasta llegar a una puerta. Ábrela y sigue el camino hacia el oeste hasta la siguiente puerta. Llegarás a una habitación grande con jaulas colgando del techo. Baja las escaleras para cruzar al otro lado alcanzar la siguiente puerta, al norte, que está subiendo otro tramo de escaleras. Justo delante de ti verás unas puertas cerradas, recuerda donde están porque luego volveremos a ellas. Ahora ve al oeste y pulsa en dispositivo estrellado que hay en el suelo. Las secciones del puente descenderán para que puedas cruzar y llegar a la cámara de las estrellas. Pulsa en cada una de las estatuas para orientarlas todas hacia el centro y así cumplirás la búsqueda. .



CAPÍTULO 9 EL ASEDIO AL CALABOZO

Por fin has llegado al "final showdown" del juego. La primera parte de este extensísimo calabozo está compuesta de celdas comunicadas entre sí. Empieza abriendo la puerta que queda al oeste y sigue avanzando de celda en celda hasta llegar a una habitación con escaleras que bajan hasta un nivel inferior, donde hay una apertura que da a las cavernas de lava. Las cavernas de lava son similares al desierto de los droogs, en el sentido de que tienes que cruzar numerosos puentes con vistas panorámicas. Es un calabozo muy lineal, pero también muy duro, tendrás que recurrir a todos tus recursos y tener un grupo muy bien entrenado. Finalmente llegarás a una zona de ruinas. Cuando veas la bifurcación, toma el camino que hay escaleras arriba hasta que, finalmente y tras derrotar a una última línea de defensa de la élite de los secks, llegarás a una gran plataforma de descenso que te llevará hasta Gom, el peligrosísimo enemigo final del juego con el que tendrás que batirte el cobre. ¡Suerte!

G.P.H.

Consejos de desarrollo

EL PROTAGONISTA DEL JUEGO puede ser cualquier cosa que desees, pero nuestra recomendación es que lo entrenes como guerrero. Los magos y arqueros son débiles hasta que se desarrollan lo suficiente.

LA ESPECIALIZACIÓN es la clave para sacar el mejor partido a tus personajes. Vale la pena que tus magos y arqueros luchen un poco con armas cuerpo a cuerpo para ganar fuerza pero no abuses.

UN PERSONAJE EQUILIBRADO tiene que reparta su entrenamieno entre todas las habilidades. No avances mucho en una para después empezar a entrenar otra.

Quiz 6:

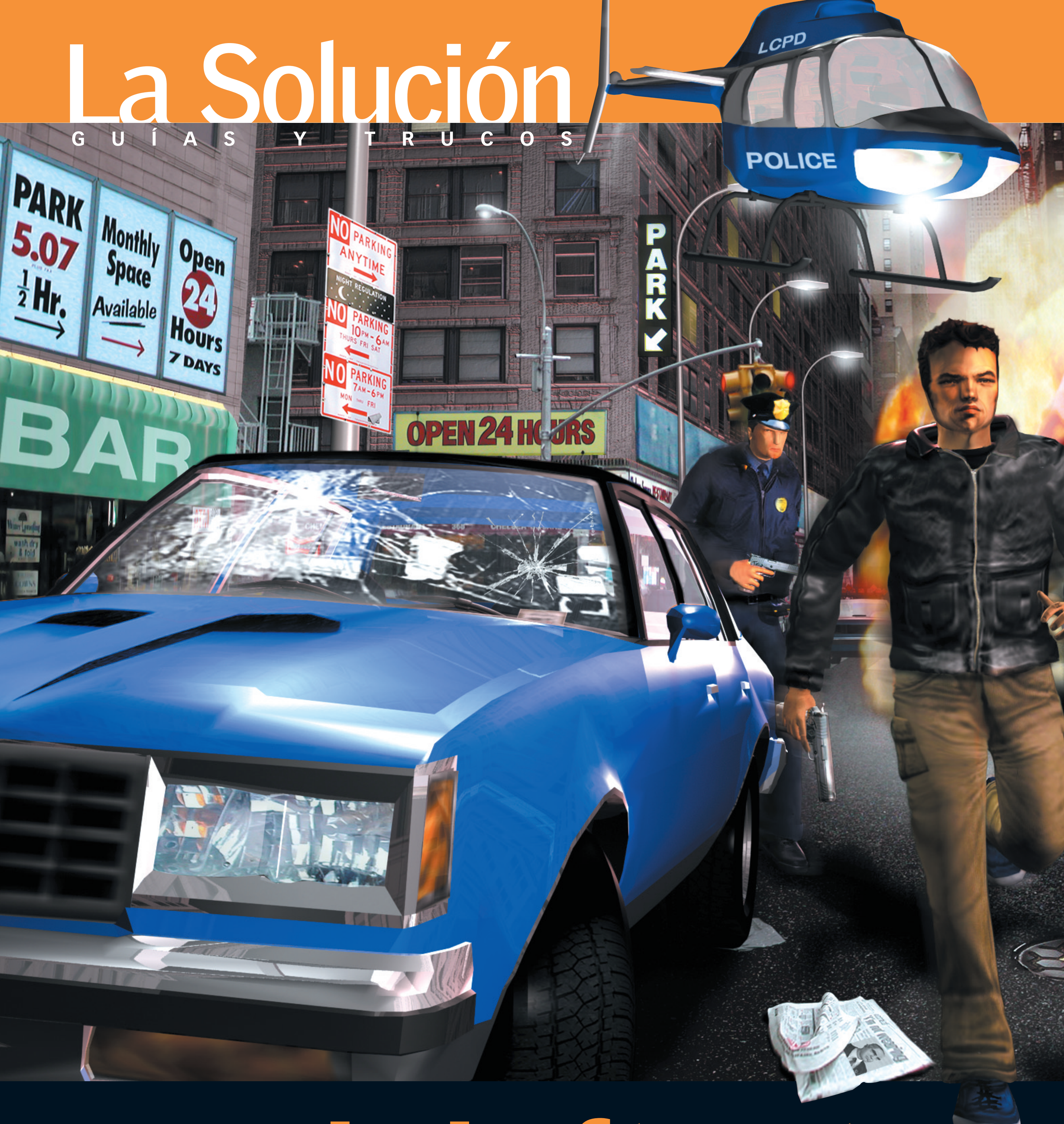
¿A qué raza pertenece Ulfgrim, el caballero?

A) Elfo
B) Humano
C) Enano

Soluciones Quiz

1. A. Conjuro de rayos; **2. C.** Magia natural; **3. A.** Armas cuerpo a cuerpo; **4. B.** De todos tus atributos, pero sobre todo del de fuerza; **5. A.** Convierte los objetos en oro, **6. C.** Enano.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Grand Theft Auto 3
Sobrevivir en la Mafia





En la turbulenta vida del matón, hay que andarse muy listo para sobrevivir. Con esta solución no tendrás ningún problema para completar todas las misiones de este sensacional juego. Te prometemos que nunca nunca volverás a pisar la cárcel.

Atención «Grand Theft Auto 3» es un juego en el que se cometen todo tipo de actos criminales virtuales. Cuando decimos "virtuales" nos referimos a que nada de lo que ocurre en el juego es real, evidentemente todo es ficción y no debes tomártelo en serio. Por eso, cuando en esta guía decimos que tienes que hacer esto o lo otro para cumplir una misión determinada, a lo que nos referimos es a que tienes que hacerlo en el juego, NO en la vida real. Que quede claro, porque no queremos que nadie se lleve a error... Otra cuestión importante es la siguiente: en «Grand Theft Auto 3» hay muchos jefes mafiosos que aceptarán que trabajes para ellos y te encargarán misiones. En esta solución, para no perdernos en misiones secundarias, nos hemos centrado únicamente en aquellas que conducen al final del juego.



MISIONES DE LUIGI

▸MISIÓN 1: Tienes que recoger a Misty y traerla de vuelta al club. Roba un coche y ve al punto indicado. Aparca cerca de ella y se subirá al coche. Ahora conduce de vuelta al club de Luigi.

▸MISIÓN 2: Alguien está vendiendo drogas a las chicas de Luigi. Roba un coche y busca al "camello" en el puerto, lo encontrarás junto a un par de prostitutas. Simplemente atropéllalo. Luego roba su coche y pasa por la tienda spray antes de llevarlo al garaje de Luigi, cerca del hospital.

▸MISIÓN 3: Joey Leone requiere los servicios de Misty. Hazte con un coche y ve al apartamento de Misty. Aparca en el lugar indicado y toca el claxon para que la chica suba a tu coche. Llévala al garaje de Joey.

▸MISIÓN 4: Hay un chulo que está mangoneando a las chicas de Luigi. Dirígete a la tienda de armas y hazte con una pistola. Encontrarás al chulo dentro de un coche, acompañado por un colega. Embístelos para obligarles a salir y luego tirotéalos.

▸MISIÓN 5: Luigi quiere que lleves a sus chicas al baile de la policía. Hazte con un coche de cuatro puertas. Las prostitutas que puedes recoger están señaladas en el mapa, así como el lugar donde se celebra el baile. Puedes entregarlas de una en una, o bien recoger tres, entregarlas, y luego ir a buscar a la que falta para cumplir la misión.

Quiz 1

¿Cómo se llama el restaurante de Toni, el jefe mafioso?

A. El Rincón de Toni

B. Best Toni´s American Ribs

C. El Restaurante de Mamá.



MISIONES DE JOEY

▸MISIÓN 1: Los hermanos Forelli le deben dinero a tu jefe. Hazte con un coche rápido y ve al restaurante donde Mike está tomando su cena. Róbale el coche y llévalo a la tienda de bombas, donde 8-Ball lo equipará con un "regalito". Ahora solo tienes que devolver el coche al mismo lugar donde estaba aparcado y activar la bomba. Si durante el trayecto has causado daños al coche, tendrás que pasar por la tienda spray antes de devolverlo otra vez.

▸MISIÓN 2: Chunky está vendiendo drogas en su puestecillo. Asegúrate de que estás bien armado y ve al punto indicado. Llegará un momento en el que tendrás que seguir a pie. Se producirá un furioso tiroteo con las Tríadas y Chunky echará a correr hacia su coche. Si no consigues matarlo a tiros antes, tendrás que secuestrar un coche y darle caza para terminar el "trabajito".

▸MISIÓN 3: Tienes ▸▸

que secuestrar un furgón de dinero, para lo cual necesitarás un coche resistente. Una vez lo hayas robado, persigue al furgón y embístele. Antes de la segunda embestida, ve a la tienda spray para rebajar el nivel de se busca. Repite este proceso hasta que los ocupantes del furgón lo abandonen y procede a secuestrarlo. Llévalo al garaje indicado.

▸MISIÓN 4: En esta misión tendrás que ejercer de chofer para Toni Cipriani. Llévale a la lavandería y poco después le verás salir a toda prisa y volver al coche. ¡Es una emboscada! Intenta perder de vista a tus perseguidores. Luego lleva a Toni al Restaurante de Mamá. A partir de aquí, ya puedes hacer las misiones de Toni.

▸MISIÓN 5: Hay un cadáver en el maletero de un coche que debe ser eliminado. Dirígete al lugar indicado para encontrar el coche del que hay que deshacerse. Cuando te metas dentro, los hermanos Forelli entrarán en escena para perseguirte. Tendrás que conducir a todo trapo para dejarlos atrás. Luego lleva el coche con el cadáver al lugar indicado y abandónalo para que la trituradora se ocupe de él.

▸MISIÓN 6: A unos amigos de Joey les apetece robar un banco, y han decidido que tú vas a ser su conductor. Hazte primero con un coche de cuatro puertas y dirígete a su escondrijo. Toca el claxon para avisarles de que has llegado y se subirán al coche. Luego dirígete al banco y aparca en el lugar indicado. Tras el atraco, ve a toda prisa a la tienda spray para reducir el nivel de se busca. Una vez que la policía haya dejado de daros caza, llévales de vuelta a su escondrijo.

Quiz 2

¿Quién te advierte de que Salvatore Leone te ha traicionado?

A. Asuka, la guapa líder de los Yakuzas.

B. María, la guapa hija de Salvatore.

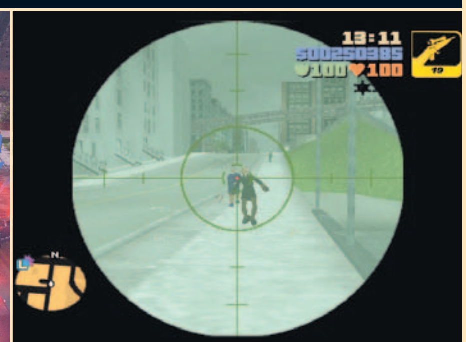
C. Misty, la guapa prostituta de Luigi.



Durante la conducción dispones de diferentes vistas, para que escojas la que más te guste. La vista aérea te permite vigilar todo a tu alrededor.



Algunos vehículos permiten activar misiones opcionales con las que ganar dinero extra.



El rifle francotirador mata de un solo disparo, sin importar si se acierta en la cabeza o en el cuerpo.

ACUDE A LAS TIENDAS SPRAY Y RECOGE ICONOS DE SOBORNO POLICIAL PARA REBAJAR EL NIVEL DE ATENCIÓN POLICIAL QUE SE HAYA DECLARADO CONTRA TI EN LA CIUDAD

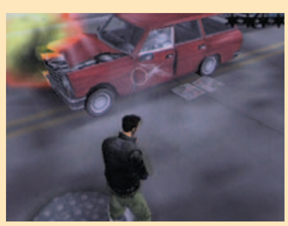
Gran robo de coches





ROBAR COCHES es uno de los temas centrales de este juego, como bien indica su título. Cualquier coche que veas puede ser robado y conducido, incluso coches de la policía. Lo más importante a tener en cuenta a la hora de conducir es tomar bien las curvas. Algunos coches toman mejor las curvas que otros, y aunque los coches rápidos suelen ser preferibles a los lentos en las misiones con límite de tiempo, ten en cuenta que también son más propensos a tener accidentes y estropearte la misión.

LA RESISTENCIA de un coche al daño es limitada. Los disparos de los enemigos y los choques van deteriorando tu coche hasta destruirlo. Cuando empiece a salir humo del motor, deberías considerar cambiar de coche. Si el motor empieza a arder, tienes que salir cuanto antes. Si el coche vuelca sobre el capó, abandónalo también con rapidez, o de otro modo acabará estallando contigo dentro.



MISIONES DE TONI

▸MISIÓN 1: Tienes que destruir tres furgones de la lavandería. Puedes ir a la tienda de bombas para hacerte con unas granadas, tal y como sugiere Toni, pero no es obligatorio. La mejor manera de deshacerse de un furgón es seguirlo hasta que pare en un semáforo y a continuación secuestrarlo. Luego llévalo a la trituradora o destrúyelo con las granadas que tengas.

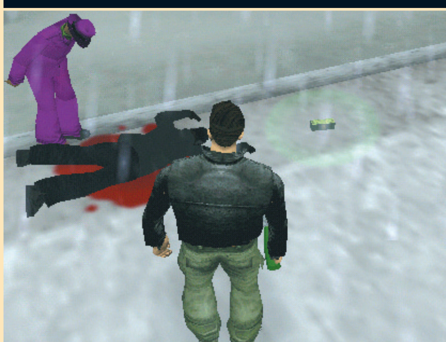
▸MISIÓN 2: Las Tríadas van a pagarle a Toni lo que pide. Dirígete a la parte de atrás de la lavandería, donde encontrarás un maletín lleno de dinero. Aparca justo al lado y baja del coche para cogerlo. Sufriras una terrible emboscada. Sube al coche rápidamente y atropella a tus asaltantes, es la manera más fácil de deshacerse de ellos. Luego llévale el maletín a Toni.

▸MISIÓN 3: Salvatore ha convocado una reunión de los principales jefes mafiosos en su casa, y tu misión consistirá en recogerlos. Dirígete primero al garaje de Joey. Aparca en coche que estés usando, entra en el garaje, y coge la limusina. Joey entrará en ella. Luego recoge a Luigi y a Toni, por ese orden. Ahora solo te queda ir a mansión de Salvatore, que está colina arriba. Lo malo es que las Tríadas estarán pisándote los talones. Conduce a toda prisa y esquiva por la derecha la barricada de vehículos que hay a la entrada del jardín de la mansión. Luego deja la limusina en el garaje. Antes de seguir con los trabajos de Toni, tendrás que hacer la primera de las misiones de Salvatore.

▸MISIÓN 4: Las Tríadas se lo han buscado, ¡esto es la guerra! Tendrás que liquidar a tres de sus líderes para enseñarles quién manda aquí. En esta misión contarás con dos acompañantes, así que tendrás que hacerte con un vehículo capaz de llevar pasajeros. Los dos primeros jefes son fáciles de eliminar (a uno lo atropellas y al otro



La barricada de las Tríadas para impedirte llegar a casa de Salvatore puede esquivarse, pero también se puede atravesar si eres lo bastante bruto.



Los ciudadanos de Liberty City son curiosos y si ven un cadáver o un coche ardiendo, se pararán.



No todos los conductores se dejan robar el coche. Algunos se pueden liar a tiros o a puñetazos contigo.

Curiosidades

SI TE HACES CON UN TANQUE del ejército (te dan uno en la tienda de armas de Phil si completas las misiones principales del juego), comprobarás que su velocidad punta deja mucho que desear. Si quieres hacer que vaya más rápido, apunta la torreta en dirección contraria hacia la que estás avanzando y dispara continuamente.

¡EL EJERCICIO físico es importante! Tu personaje se cansa cuando lleva un rato corriendo, pero puedes aumentar su tolerancia al cansancio haciéndole correr a menudo. Siempre que tengas ocasión, pégate unas carreritas.

CUANDO SUBAS A UN COCHE DE POLICÍA activa la sirena para que otros coches te cedan el paso. Cuando salgas de él, tendrás una escopeta. Si entras en una ambulancia, cuando la abandones habrás recuperado salud. Si robas un coche de bomberos, puedes lanzar chorros de agua contra los peatones.

lo tiroteas), pero para el tercero tendrás que ser más sutil, ya que se oculta en una fábrica de pescado. Tendrás que secuestrar un furgón de pescado de la Tríada para que te abran las puertas y poder llegar hasta él.

▸**MISIÓN 5:** Toni está decidido a poner fin a esta guerra del demonio y además por la vía rápida. Ve a la tienda de bombas y hazte con el camión de la basura equipado con bombas. Como ves, artillería pesada. Condúcelo a la base donde mataste al último líder de la misión anterior y apárcalo en el lugar que se te haya indicado. Cuida de que el camión no sufra muchos daños por el camino, o podría estallar antes de tiempo y acabaría tu prometedora carrera en la mafia de la peor manera. Activa las bombas, sal del vehículo y echa a correr hacia la salida, ignorando a los enemigos.



MISIONES DE SALVATORE

▸**MISIÓN 1:** Tienes que hacer de chofer para María, la hija de Salvatore. Primero llévala a ver a su proveedor de drogas y luego a la fiesta. Cuando llegue la policía, conserva la sangre fría, quédate quieto, y espera a que María regrese y suba al coche. Tan pronto lo haga, aprieta el acelerador a fondo y llévala de vuelta a casa de Salvatore. Con eso completarás tu misión. Vuelve a casa de Toni para recibir más trabajos y, cuando acabes con todos, ven a pedir más trabajo a Salvatore.

▸**MISIÓN 2:** Salvatore cree que Curly Bob está pasando información al Cártel colombiano. Dirígete al club de Luigi y verás un taxi que espera a alguien. Aguarda desde una distancia prudencial a que Curly se suba a él. Síguele hasta el puerto, pero cuidando de no acercarte demasiado para que no te descubra. Cuando termine de hablar con los gángsteres del Cartel Colombiano, dale "matarile" sin titubear.

▸**MISIÓN 3:** Salvatore quiere que te ocupes de los colombianos de una vez por todas. Dirígete a la tienda de bombas y 8-Ball te informará de que necesita 100.000$ para cubrir los gastos. Proporciónaselos (te dará un rifle francotirador) e id juntos al puerto donde los colombianos tienen su barco. Colócate en el punto indicado y súbete al tejado del edificio cercano. Liquida a los guardias con el rifle, empezando por los de la entrada, para que 8-Ball pueda plantar la bomba y destruir el barco tal y como estaba previsto.

▸**MISIÓN 4:** Una vez más, tienes que llevar un coche a la trituradora para ocultar la evidencia de un asesinato. Dirígete hacia tu objetivo con normalidad, momento en el cual María te avisará por el busca de que es una trampa de su padre, que te ha traicionado para llegar a un acuerdo con el Cartel colombiano. Desvíate para encontrarte con ella en el puerto, y te propondrá unirte a los Yakuzas. Conduce el bote al punto indicado y llegarás a Staunton Island.

Quiz 3

¿Qué grupo criminal utiliza los casinos como tapaderas?

A. Familia Leone
B. Yakuza
C. Tríadas



MISIONES DE ASUKA

▸**MISIÓN 1:** Asuka quiere que demuestres tu lealtad asesinando a Salvatore, tu antiguo jefe. Necesitarás un rifle francotirador, pásate por la tienda de armas si no tienes uno. Conduce de vuelta a Portland por el puente reconstruido. Ve cerca del club Sexo Siete y súbete al tejado de un edifico cercano para apostarte de manera que tengas una vista panorámica de la salida del club. Cuando veas aparecer a Salvatore, un tiro certero pondrá fin a la misión.

▸**MISIÓN 2:** La mafia busca venganza y han mandado a espías para encontrarte. Hay tres equipos de espías. El primero está en el parque. Con el rifle los eliminarás fácilmente. El segundo grupo está dentro de un vehículo. Acércate sin que te vean y tírales una granada para eliminarlos. El tercer grupo está apostado en un hotel junto al casino de Kenji, y tienen rifles de francotirador. Sube al tejado del edificio cercano y mátalos con tu rifle.

▸**MISIÓN 3:** Un paparazzi ha estado haciendo fotos de Maria y Asuka. Lo encontrarás en el puerto, en un bote rápido. Hazte con una lancha de la policía y sal en su persecución. Dispárale hasta matarlo. Si se te escapa, volverá al puerto para coger su coche, así que tendrás que robar uno para ti y seguir con la persecución, pero esta vez en tierra.

▸**MISIÓN 4:** Hay que pagarle a Ray, el informador de Asuka. Dado que teme ser localizado, tienes que responder en cuatro teléfonos públicos diferentes. Hazte con un coche rápido y ve de uno en uno, están señalados en tu mapa. Asegúrate de que no alertas a la policía. Por último, el informador se citará contigo en el parque, donde terminarás la misión.

▸**MISIÓN 5:** Un tal Tanner ha resultado ser un agente infiltrado de la policía. Hazte con un buen coche y una uzi y ve al casino de Kenji. ►►

Aparca en el lugar indicado y sal en su persecución en cuanto aborde su coche. Acaba con él disparándole con la uzi y embistiéndole. Tan pronto como le ataques pedirá refuerzos y la policía saldrá en tu persecución. No les hagas caso y tan sólo preocúpate de acabar con tu objetivo lo más rápidamente posible.



MISIONES DE KENJI

▸MISIÓN 1: Kenji quiere que saques a Kanbu, uno de sus hombres, de la cárcel. Roba un coche de la policía y equípalo con una bomba. Aparca el coche en el lugar indicado en el mapa, tras la estación de policía. Activa la bomba y aléjate del coche a toda prisa. Hazte con otro vehículo y recoge a Kanbu. Antes de llevarle al punto de entrega, recoge un soborno y pásate por la tienda spray para rebajar tu nivel de "se busca" a cero, ya que no puedes acabar la misión si te está persiguiendo la policía continuamente.

▸MISIÓN 2: Simplemente roba los tres coches indicados en el mapa y entrégalos en el garaje señalado. Eso sí, tienen que estar en perfecto estado. Cerca del garaje hay una tienda spray, pásate por ahí si le das algún golpe. Antes de comenzar esta misión, roba un par de coches rápidos y colócalos cerca del garaje, así no perderás tiempo en buscar un nuevo vehículo después de cada entrega.

▸MISIÓN 3: El Cártel colombiano pretende aliarse con los Yardies, hay que impedirlo como sea. Roba un coche de los Yardies y reúnete con tu contacto. Luego ve al punto señalado en el mapa, en el hospital. Toca el claxon y unos miembros del Cártel saldrán a tu encuentro, pensando que eres un Yardie. Mátalos, destruye su vehículo, y hazte con el maletín, que debes entregar a Kenji para completar definitivamente la misión.

▸MISIÓN 4: Tienes que recoger algunos pagos para Kenji. Ve de tienda en tienda (señaladas en el mapa), pero hay una que no pagará, porque la banda de los Diablos les han robado. Ve a Portland y mata a los Diablos que encontrarás allí, preferentemente con el rifle francotirador para no tener problemas. Hazte con el maletín de dinero y llévaselo de vuelta a Kenji.

▸MISIÓN 5: Los Yardies están vendiendo droga en nuestras calles y hay que liquidarlos para darles una lección. Simplemente ve hacia un proveedor, atropéllalo, y corre a por el siguiente sin detenerte. Recibirás una bonificación a tu paga por cada uno que mates por encima de ocho, así que no te andes con bromas y tómatelo en serio. Merece la pena.

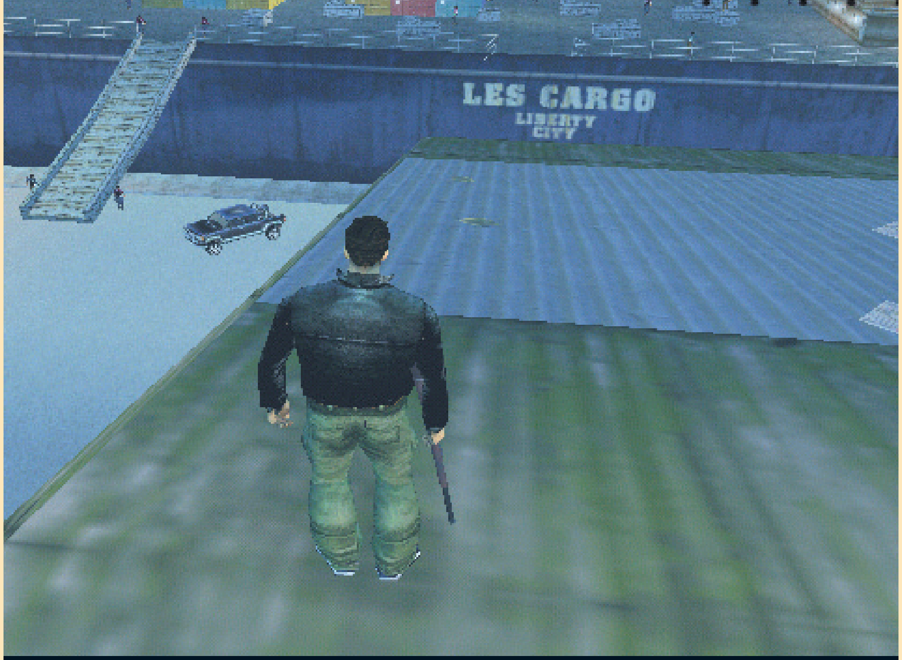
Las armas





EL BATE DE BASEBALL es el arma más básica para distancias cortas. Útil para matar a alguien silenciosamente, y más eficaz que tus puños en el cuerpo a cuerpo. Puedes derribar a alguien de un batazo y luego rematarlo en el suelo. El lanzallamas es otra arma perfecta para distancias cortas, y muy eficaz contra personas. La escopeta, por el contrario, es igualmente efectiva contra personas y vehículos.

LA PISTOLA es tu arma de disparo más débil. Matar a un enemigo puede requerir hasta cinco tiros, de ahí que debas procurarte algo mejor cuanto antes. La uzi es como una pistola de disparo rápido: sus ventajas son que se puede usar desde la ventanilla de un coche y que te permite correr mientras la llevas equipada. Los rifles AK-47 y el letal M-16 (este último con mirilla incorporada) son tus siguientes elecciones. En cuanto al lanzacohetes, cuidado con él: es muy poderoso, pero en distancias cortas te puedes ver afectado por la explosión.



■ Durante la misión de dinamitar el barco, tendrás que proteger a 8-Ball ejerciendo de francotirador. Esta es el mejor emplazamiento para apostarse.



■ El nivel de violencia, así como su escabrosa temática, hacen que éste sea un juego sólo para adultos.



■ Los iconos de soborno policial te permiten rebajar tu nivel de "se busca" sin acudir a las tiendas spray



MISIONES DE RAY

▸MISIÓN 1: Ray quiere que mates a alguien. Hazte con un coche, compra unas cuantas granadas en la tienda de armas y dirígete al punto señalado en el mapa. Arroja una granada tras otra hacia la ventana iluminada hasta que consigas colar una dentro. Así le forzarás a salir. Ya sólo resta darle caza en cuanto salga del garaje con su coche.

▸MISIÓN 2: Phil, un amigo de Ray que dirige una tienda de armas, necesita protección frente al Cartel colombiano. Dirígete al punto indicado para encontrarte con él. Coge todas las armas que puedas y bloquea la entrada con un vehículo para facilitar la defensa. Cuando acabes con la primera oleada, sal a buscar los que queden escondidos. Cuando acabes, vuelve para hablar con Phil. A partir de ahora puedes venir aquí a comprar armas de alto calibre cuando las necesites.

▸MISIÓN 3: Un amigo de Ray va a ser acusado en un juicio. Tu misión es impedir que se presenten pruebas contra él.
Hazte con un vehículo rápido y persigue al coche indicado en el mapa. Embístelo hasta que caigan las seis pruebas que debes recoger. Pasa por la tienda spray después de la primera embestida para rebajar tu nivel de "se busca", que después de la persecución estará por las nubes. Cuando tengas todas las pruebas, destruye

Quiz 4

¿Cuál es el modelo de vehículo que utilizan los miembros del Cartel colombiano?

A. Jeep 4X4
B. Rumpo XL
C. Lobo



Atropellar a los enemigos es a menudo la mejor opción, pero ten en cuenta que no es infalible: si consiguen llegar a la puerta, te pueden sacar a la fuerza.



Algunas vistas disponibles son muy emocionantes, pero, la verdad, no resultan demasiado prácticas.



Entre misión y misión, gracias al "busca", sabrás cuando un jefe local tiene algún trabajo nuevo para ti.

Locales de Interés





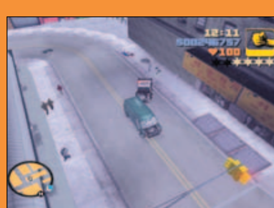
LOS LUGARES IMPORTANTES del juego están convenientemente señalados en tu mapa, de manera que no deberías tener problemas para encontrar a tu siguiente patrón, o para ir a un sitio determinado por la misión. En cuanto a los lugares de interés, cabe destacar que en el hospital suele haber abundantes paquetes de salud con los que recuperar tus fuerzas. Cuando tus enemigos te "maten", resucitarás junto a sus puertas. Si te arrestan, reaparecerás en la comisaría de policía. En ambos casos, pierdes las armas y pagas una cuota (gastos médicos/sobornos, respectivamente).

LAS TIENDAS SPRAY te serán extremadamente útiles. No sólo rebajan la atención policial (pintando el coche para que parezca otro), sino que además reparan daños a tu coche. Procura memorizar su emplazamiento, porque en muchas misiones no vienen indicadas en el mapa. La tienda de bombas te permite convertir un coche en una trampa explosiva: primero se activa, y luego estalla en cuanto se arranca el motor: ¡puro estilo mafioso!

LOS COCHES RÁPIDOS SUELEN SER PREFERIBLES A LOS LENTOS EN LAS MISIONES CON LÍMITE DE TIEMPO, PERO SON MÁS PROPENSOS A TENER ACCIDENTES.

Policías a la carrera







EL NIVEL DE "SE BUSCA" determina la insistencia con la que la policía tratará de atraparte. Cuantos más actos (o más graves) actos ilegales cometas, mayor será el nivel de se busca que adquirirás. Algunas misiones no se pueden completar si te están persiguiendo, otras simplemente serán más difíciles con la policía pisándote los talones todo el tiempo.

MATAR GENTE INOCENTE aunque sea por error, hará que ganes un nivel de "se busca" inmediatamente si te ve un policía. Si no hay ningún policía cerca, tendrás que matar a varias personas para que se corra la voz.

ROBAR COCHES delante de la policía también hace que aumente el nivel de "se busca". Si los robas cuando no hay policías cerca no hay ningún problema, incluso si cambias de coche a menudo. Un buen consejo, de todas formas, es que no te enfrentes con la policía, a no ser que sea estrictamente necesario. Te traerá problemas innecesarios y no te dará ningún beneficio.

CHOCAR CON UN COCHE patrulla hace que tu nivel de "se busca" aumente un nivel automáticamente. De ahí que debas conducir con especial precaución cuando te encuentres con un coche de la policía.

el coche en el que las has recogido para hacerlas desaparecer de una vez.

MISIÓN 4: Otra misión de eliminación, esta vez se trata de un traidor.
Hazte con un bote de la policía y luego dirígete al lugar indicado en el mapa. Tu víctima intentará escapar, pero con el bote armado hasta los dientes de la policía no debería ser demasiado difícil darle caza.

MISIÓN 5: El tipo de la primera misión sobrevivió, así que debe ser eliminado para que no declare contra Ray. Hazte con un lanzacohetes en la tienda de Phil. Luego procede a perseguir y embestir a la ambulancia hasta que el testigo salga de ella. Como lleva un chaleco antibalas , tendrás que usar el lanzacohetes para acabar con él y quitarle, de una vez, el problema a tu jefe mafioso.



MISIONES DE DONALD

MISIÓN 1: El Cártel ha secuestrado a un amigo de Donald, tendrás que liberarlo. Roba uno de los coches 4X4 del Cartel y dirígete al punto señalado en el mapa. La puerta se abrirá para dejarte pasar. Atropella a los enemigos que puedas y elimina al resto a tiros. En uno de los garajes está el tipo al que tienes que rescatar. Mata a su guardián, roba otro 4X4 y úsalo para llevarle de vuelta a casa de Donald.

MISIÓN 2: En esta misión tienes que matar a Kenji mientras te ha- ▶▶

Quiz 5

¿Qué tienes que hacer para avisar a alguien de que le estás esperando para recogerle?

A. Tocar el claxon
B. Disparar al aire
C. Bajar del coche y llamar a la puerta de su apartamento.

SI NECESITAS DINERO EXTRA, LOS TAXIS, COCHES POLICIALES, AMBULANCIAS Y CAMIONES DE BOMBEROS TE PERMITIRÁN CONSEGUIRLO FÁCILMENTE

ces pasar por un miembro del Cártel. Hazte con un coche del Cartel y atropella a Kenji en su punto de encuentro, eso bastará para culparles de su muerte.
Usa la rampa para escapar rápidamente de los Yakuzas. Abandona Newport a todo gas y deshazte del coche para completar el objetivo de la misión.
▸MISIÓN 3: Un avión va a soltar varios paquetes al mar, y tu objetivo es hacerte con ellos. Ve a la casa de Asuka para conseguir una lancha. Dirígete al punto indicado en el mapa y sigue al avión hasta que se acabe el tiempo. Empezará a soltar paquetes, pero no te será difícil recogerlos si lo sigues de cerca. Cuando tengas los seis, regresa a la casa de Asuka, hazte con un coche, y pásate por la tienda spray para rebajar tu nivel de "se busca". Luego vuelve a casa de Donald.
A partir de ahora, las próximas misiones que tengas que superar tendrán lugar en la última zona del juego: Shoreside Vale.



MISIONES DE DONALD (2ª PARTE)

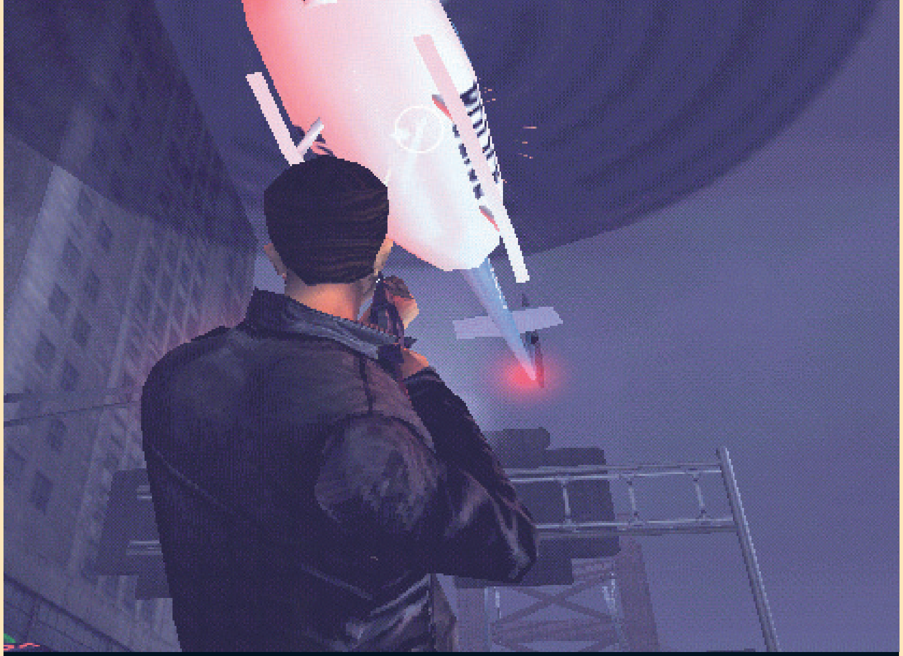
▸MISIÓN 1: Los paquetes que recogiste eran sólo para despistar, ahora tienes que conseguir los verdaderos. Dirígete a Shoreside Vale por el puente hasta llegar al aeropuerto. Mata a los colombianos del hangar usando el rifle francotirador. Cuando te acerques a investigar el avión, descubrirás que el paquete no está. Hazte con el vehículo cercano y ve a la zona de construcción Pan-Lantic Staunton Island. Mata a los colombianos que encuentres allí, hazte con el paquete y sube en el ascensor. Tras la escena cinemática, vuelve a casa de Donald a recoger el premio.
▸MISIÓN 2: El amigo de Donald se dirige a Shoreside Vale y necesita protección.

Consejos generales

HAY DOS ZONAS de la ciudad están cerradas hasta que no cumples ciertas misiones de la historia. Staunton Island sólo se abre tras la última misión para Salvatore, y a Shoreside Vale sólo se accede tras la tercera misión de Donald.

CIERTOS TRABAJOS te enemistan con las bandas locales. Si quieres explorar a fondo zonas controladas por las bandas, hazlo antes de aceptar misiones comprometidas, o será mucho más difícil.

SI TIENES TU ESCONDITE CERCA y quieres reparar tu coche, apárcalo en tu garaje en vez de ir a la tienda spray. Cuando salgas, el coche se reparará y no te habrá costado dinero.



■ A medida que se sube en el nivel de "se busca", la policía despliega más efectivos para atraparte. A partir del nivel 3, aparecen los helicópteros.



■ La comisaría de policía acaba por ser visita obligada para aquellos que no respetan las leyes.



■ Cuando en la guía hablamos de buscar un vehículo resistente, nos referimos a algo parecido a esto.

Hazte con un coche resistente, porque en el camino te verás atacado por el Cártel colombiano. Limítate a seguir al coche que tienes que proteger, pero no demasiado cerca, de manera que los enemigos que te ataquen no le dañen a él.
▸MISIÓN 3: Donald y su amigo están rodeados, tienes que ejercer de cebo para que puedan escapar de la policía. Súbete en el vehículo indicado y comenzará la persecución.
Tienes que sobrevivir durante 3 minutos. Lo más fácil es que huyas a tu escondite y te quedes allí hasta que pase el tiempo.
Tras esta misión, te encontrarás con que Donald ha desaparecido.
Ya no puedes pedirle trabajo, así que lo mejor es que te vayas a ver a Asuka, que se ha trasladado al sitio de construcción Pan-Lantic.



MISIONES DE ASUKA (2ª PARTE)

▸MISIÓN 1: Tres escuadrones de la muerte andan tras de ti. Tendrás que atraerlos a una trampa para librarte de ellos. Acércate a uno y, cuando salga en tu persecución, conduce a toda prisa hacia el punto de la trampa. Repite el proceso con todos y completarás la misión.
▸MISIÓN 2: Tienes que destruir unos puestos de café. La clave está en procurarse primero un coche resistente y a continuación localizar el emplazamiento de los puestos en Portland y Staunton. Cuando los tengas todos, destrúyelos. Luego dirígete a Shoreside Vale por el puente en dirección al aeropuerto y encontrarás los dos que faltan.
▸MISIÓN 3: Tienes que destruir un avión y llevarle unos paquetes a Asuka.
Tras esta misión te encontrarás con que Asuka ha sido asesinada y que Catalina ha secuestrado a Maria. Tienes que llevarle 500.000$ a cambio de su vida. Ve a la guarida de Catalina, mata a los guardias, ve al garaje de la mansión y hazte con un vehículo. Dirígete a las puertas de salida, sigue al helicóptero, y luego pon rumbo a la presa Cochrane. Ábrete paso hasta el tejado. Elimina a todos los enemigos que te encuentres y hazte con un lanzacohetes. Con él te podrás enfrentar al helicóptero del final.

G.P.H.

Quiz 6

¿Cuál de estos tres jefes mafiosos tiene mayores problemas con el grupo criminal Tríadas?

A. Luigi Gotorelli
B. Joey Leone
C. Toni Cipriani

Soluciones Quiz

1.A El Rincón de Toni. **2.B** María, la guapa hija de Salvatore. **3.B.** Yakuza. **4.A.** Jeep 4x4. **5.A.** Tocar el claxón. **6.C.** Toni Cipriani

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Jedi Knight II: Jedi Outcast

TODOS LOS SECRETOS DE LA PRIMERA PARTE

Encontrar los secretos en este juego puede resultar a veces una tarea realmente dura. Para facilitaros las cosas hemos preparado esta lupa.

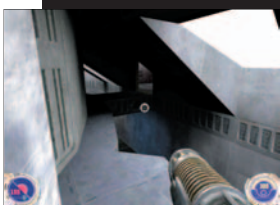
Los lugares ocultos se distinguen por el indicativo que aparece en pantalla al visitarlos ("ÁREA SECRETA"). A lo largo del juego encontraréis más de 35, de los cuáles os mostramos la primera mitad este mes y la segunda el siguiente (con su nivel de dificultad entre paréntesis). En general nuestro mejor consejo para ayudaros a localizar todos ellos es que analicéis los escenarios con cabeza, ya que la mayoría de escondrijos son identificables si somos buenos observadores. Una pequeña luz, una trampilla o una brecha en la pared son invitaciones directas al curioseo. Del mismo modo, las zonas que tienen un acceso arriesgado o escaso interés suelen ofrecer su recompensa a los jugadores curiosos.



Primeras misiones del juego



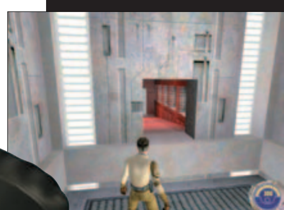
■ **KEJIM POST 1, 2 (FÁCIL, NORMAL):** Nada más empezar el juego hay una sala repleta de ítems que se encuentra cerca de la lanzadera imperial. Si saltas a la estantería superior, podrás coger un revitalizador bacta. Además, en la única área oscura que encontrarás en la base, si activas las gafas de visión nocturna encontrarás varios ítems desperdigados.



■ **KEJIM BASE 1, 2 (DIFÍCIL, FÁCIL):** Fíjate bien en la foto que os ofrecemos. Si en lugar de seguir por el pasillo elevado de esa zona recorres la cornisa (rodeando la estructura) encontrarás una habitación oculta. Al continuar caminando por el siguiente puente, si te fijas bien verás unas tuberías a tu izquierda. No dudes en saciar tu curiosidad.



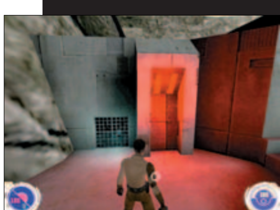
■ **KEJIM BASE 3 (NORMAL):** Este es uno de los secretos fáciles del juego. Lo único que tienes que hacer es conducir el robot de servicio a través de la galería electrificada. Allí no te resultará difícil encontrar un hueco en la pared (a tu derecha según regresas) en el que hay un interruptor que abre un compartimento secreto.



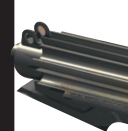
■ **ARTUS MINE (FÁCIL):** Cuando bajes a las minas en ascensor verás un hueco en la pared cuyo inconfundible sabor a secreto llamará tu atención de inmediato (y es que a estas alturas ya hay quien tiene un radar para esas cosas). No te lo pienses dos veces para introducirte por él cuando la plataforma descienda. Este también es de los facilotes…



■ **ARTUS DETENTION (FÁCIL):** Fíjate en la foto que te ofrecemos a la izquierda. Todas las alcantarillas están cerradas menos la única que tiene la tapa en el suelo. Busca una segunda trampilla que puedes "machacar" para registrar su interior y encontrar otro de los secretos del juego. Allí podrás recoger algunos objetos de interes.



■ **ARTUS TOPSIDE (FÁCIL):** En el piso de los cañones antiaéreos, una vez llegues arriba tras enfrentarte al segundo AT-ST, encontrarás el habitáculo que puedes ver en la foto que acompaña a este secreto. Podrás distinguir el lugar exacto de su localización, por la tenue luz roja que han colocado los programadores para señalarlo. Inconfundible.



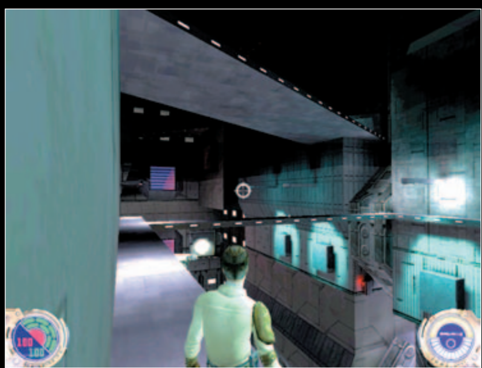
Calles de Nar Shaddaa



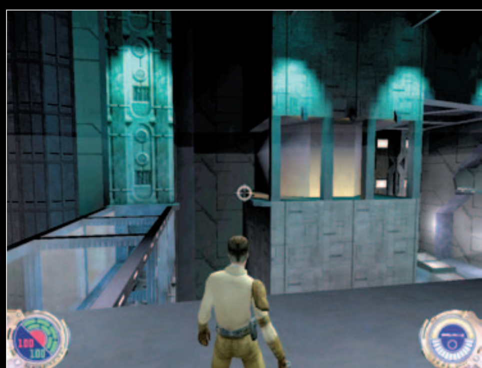
SECRETOS 1 Y 2 (NORMAL): En la planta baja de la cantina hay una sala con tres armarios. Empuja con el poder de la fuerza el de en medio y hallarás una sala. Además, si pulsas "usar" sobre una de las mesas del bar accederás a un pasaje oculto.



SECRETO 3 (NORMAL): En cuanto alcances las calles más altas de Nar Shadda, intenta dirigirte hacia la zona del inicio. Luego, lo único que tienes que hacer en este secreto, es saltar de plataforma en plataforma hasta llegar a los ítems de abajo.



SECRETO 4 (DIFÍCIL): El puente de la foto se desmorona al pasar sobre él, pero si alcanzas la rampa oscura del otro lado podrás llegar hasta el superior (repleto de ítems)



SECRETO 5 (MUY DIFÍCIL): En el lugar que hay junto al puente de cristal encontrarás algunos ítems. Fíjate en el punto de mira de la foto para saber desde dónde efectuar el arriesgado salto que te permitirá descubrir este secreto.



SECRETO 6 (DIFÍCIL): Aquí hay que tener mucho cuidado. Una vez te encuentres sobre el contenedor en marcha, salta hacia la única trampilla de vertidos abierta que verás a la derecha. Podrás recorrer un conducto de ventilación oculto, y desvelarás el último secreto de esta zona del juego.



Planta de reciclaje



SECRETO 1 (NORMAL): Nada más comience el descenso diagonal del contenedor, salta sobre las cornisas de la izquierda (no te dejes caer). Llegarás a la parte alta del "traga-basuras".



SECRETOS 2, 3 (FÁCIL, DIFÍCIL): Si disparas al contenedor explosivo, este abrirá un hueco en el muro. Cerca también verás unas cajas, tras las que se oculta el pulsador que abre el acceso a un pasillo secreto, que a su vez lleva hasta la nevera acristalada.



SECRETO 4 Y 5 (MEDIO): En el pasillo de los contenedores por raíles (antes de empujar el primero) fíjate bien en el techo. Verás un hueco interesante. En la localización de la foto, deja bajar al ascensor sin montarte en él y hallarás unos cuantos ítems.



SECRETO 6 Y 7 (MEDIO): Husmeando en el despacho de Reelo encontrarás un pulsador bajo su mesa, que abre un pasadizo detrás de la silla... Llegando al final del nivel verás unas escaleras...

Spider-Man



ESTOS CONSEJOS PARA LOS JEFES FINALES de «Spider-Man» no os garantizan un éxito automático, pero seguro que os ahorrarán un buen número de derrotas deshonrosas.

1 EL RATERO que mató al tío de Peter es el primero de los jefes y aparece al final del tercer nivel. A pesar de que es el principio del juego puede resultar un enemigo muy complicado, porque todavía disponemos de muy pocas habilidades. Procura usar el movimiento de esquivar cuando veas que va a disparar su escopeta y saltar al techo cuando lance una de sus granadas cegadoras. Además, si rompes algunas de las cajas del almacén puedes encontrar power-ups que te serán de gran ayuda.

2 "SHOCKER" aparece en el nivel siete y aunque es un enemigo bastante complicado, resulta mucho más asequible si se emplea la aproximación correcta. Simplemente manténte en movimiento todo el tiempo para esquivar sus mortíferos ataques a distancia, lanzándole si puedes ataques de redes o algunos de los muchos objetos que están repartidos por la sala, y después de que haga su ataque de torbellino acércate rápidamente y golpéale con todo.

3 EL BUITRE es el tercero de los jefes, y probablemente, el más fácil de todos ellos. El enfrentamiento final con él, tiene lugar en el décimo nivel alrededor de uno de los rascacielos de Manhattan. Para derrotarle, tendrás que dañarlo mientras se mantiene en el aire hasta que su traje mecánico se deteriore y se vea obligado a bajar a tierra. Para ello manténte en movimiento, lánzale ataques de red y, sobre todo, mantén activada la Cámara Fija para no perderlo de vista. Cuando se pose en una cornisa baja corriendo junto a él y utiliza cualquier combo. Repite el proceso hasta derrotarlo.

4 DERROTAR AL ESCORPIÓN en el duodécimo nivel es una tarea complicada que requiere de mucha habilidad. Afortunadamente, en este mismo nivel, sobre una pila de cajas, podemos encontrar un combo (patada, salto, salto) que te resultará de gran ayuda para luchar contra él. Debes intentar a toda costa, eso sí, mantenerlo alejado de las paredes a toda costa, por ejemplo tirando de él con tu red. Cuando se sube a las paredes, lanza sus ataques más potentes y temibles.

5 EL DUENDE VERDE es el enemigo definitivo del juego, y como tal, aparece en más de un nivel a lo largo del juego, no obstante el enfrentamiento más importante es el que tiene lugar en el último nivel, el vigésimo segundo. En éste el procedimiento es similar al empleado contra el buitre (atacarle hasta que baje al suelo y luego golpearle), aunque, claro, resulta bastante más difícil. Como regla general no intentes darle patadas en el aire, porque se mueve demasiado rápido cómo para acertar. Además no dejes que se acerque a Mary Jane o tendrás que perder un tiempo precioso rescatándola. Por último, cuando le tengas en el suelo utiliza el mismo combo que contra el Escorpión y no trata de esquivar sus mortíferas granadas.

Volando por los túneles



Esquivar los poderosos ataques del Shocker en los túneles del metro de Nueva York es una tarea verdaderamente muy complicada. Una forma de hacerlo es amagar una salida por un pasillo y luego correr por el otro. Aunque en general, lo mejor es poner la cámara de apuntar y utilizar el botón "7" para deslizarnos de refugio en refugio con éxito y no caer fulminados con los rayos del villano.


1


2

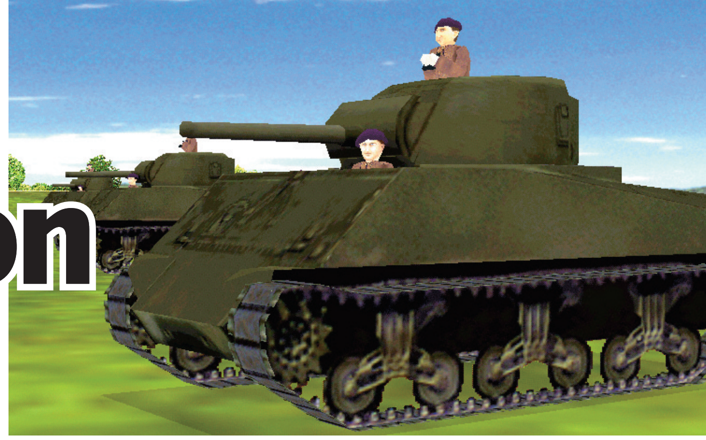


3


4



5



Combat Mission

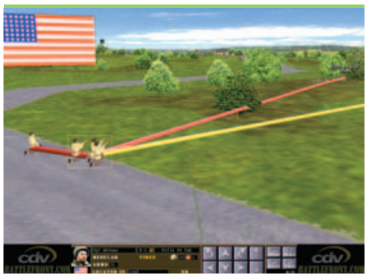
LA INFANTERÍA Y LOS TANQUES son las herramientas básicas de todo general. En esta lupa te contamos sus puntos fuertes.



SIGILO: Un tanque puede pasar desapercibido. En cambio, la infantería puede echarse cuerpo a tierra y avanzar.



ESCONDERSE: Los soldados pueden esconderse en cualquier bosque o matorral. Los tanques sólo detrás de casas y colinas.



MORTEROS: Permiten que la infantería no tenga que acercarse demasiado a su objetivo para hacer algo de daño.



ALCANCE: La potencia de fuego de un tanque es tremenda, y es eficaz en cualquier distancia, tanto larga como corta.



RESISTENCIA: Un tanque aguanta muchos tipos de ataque (si es que va cerrado), y puede ignorar tranquilamente las armas pequeñas y las ametralladoras.



DAÑOS: Un impacto directo puede inutilizar a un tanque, mientras que la infantería sufre bajas, pero no desaparece hasta que no mueren todos los soldados.



VELOCIDAD: El tanque es más rápido en sus desplazamientos que la infantería, y a diferencia de esta, no sufre cansancio por mucho tiempo que esté en camino.



VERSATILIDAD: La infantería puede moverse por cualquier tipo de terreno sin peligro de atascarse. Los tanques tienen serias restricciones para desplazarse.

Los Sims de vacaciones

CONSTRUYE UN CENTRO DE VACACIONES que sustituya a los incluidos con el juego siguiendo estos sencillos pero valiosos consejos.

SELECCIONAR el tipo de terreno en el que queremos construir, ya sea campo, nieve o playa, es el primer paso, pues para empezar habrá que derruir una de las zonas existentes.
PREPARA EL TERRENO introduciendo todos los desniveles, zonas llanas y extensiones de agua que necesites. Luego no podrás hacerlo sin destruir lo construido.
CONSTRUYE las estructuras de edificios y tiendas. Piensa que tus sims tendrán que dormir, así que construye alojamientos suficientes y equípalos con camas, comida, baños, y todo lo necesario para vivir dignamente.
LAS ACTIVIDADES al aire libre son el siguiente elemento a introducir. Piensa que algunas son muy grandes, así que no satures el mapa.
LAS ATRACCIONES de feria también son importantes, sobre todo si quieres que tus sims puedan obtener recuerdos y souvenirs con los que luego conseguir temas de conversación cuando vuelvas a casa. Introdúcelas en el edificio que habías creado a tal efecto.

Pasos finales

1 Las tiendas de ropa y postales son la solución perfecta si no quieres esperar a que tus sims encuentren sus recuerdos o los ganen en las casetas y las atracciones de la feria. Si piensas que lo mejor es comprarlos directamente y ganar tiempo, dedícate a poner tiendas. Ya lo dice el refrán: poderoso caballero es don dinero.



2 Los últimos retoques, aunque igualmente importantes, incluyen seguir los siguientes pasos: colocar una caseta de alquiler de actividades (para poder llevar a cabo acciones) y un teléfono para poder abandonar la zona, si es que se nos acaba el dinero o nos hemos cansado de estar de vacaciones.



3 Tras finalizar su construcción,cuando entres en la zona con tus sims (ya en juego), ésta se llenará automáticamente con todos los dependientes, camareros y animadores que sean necesarios para atender las actividades que has planeado en el escenario. Ahora sólo te queda disfrutar de tus merecidas vacaciones.





Ultima Online

MINEROS, HERREROS, LEÑADORES Y CARPINTEROS son las clases que analizaremos en esta primera entrega dedicada a los trabajos más rentables del juego. Más adelante hablaremos de otras profesiones.

MINERO

1 **ES EL PRIMERO,** el trabajo por el que empiezan todos los jugadores de «Ultima Online» porque es el más sencillo de aprender (sólo picar la mina) y el más barato para empezar a funcionar (necesitamos un pico o una pala). Por contra es uno de los más arriesgados (las minas son un sitio muy frecuentado por los PKs).

Esta es la tabla de minerales y el valor de Habilidad necesario para poder extraerlos: Iron: nada; Dull Copper: 65; Shadow: 70; Copper: 75; Bronze: 80; Golden: 85; Agapite: 90; Verite: 95; Valorite: 99.

Otro tipo de materiales que podemos encontrar con nuestro minero son la “Piedra de calidad” y la “Arena de calidad”. Para poder extraer estos materiales necesitamos ser GM Minero, y comprar los libros "Mining for Quality Stone" y "Find Glass-Quality Sand" que los venden los “Gargoyle Shopkeepers” (al precio de 10.000 monedas cada uno). Estas habilidades no cuentan para el “Skill cap”.

2 **LOS LINGOTES** podemos venderlos a los Herreros (en cualquier banco los encontraras, preferiblemente en el de Britannia) o bien utilizarlos nosotros mismos. Los lingotes los utilizan los Herreros, la piedra la utilizan los Canteros (especialidad de Carpintero) y el cristal los Sopladores de vidrio (especialidad de Alquimista).

HERRERO

3 **ES LA EVOLUCIÓN NATURAL** del minero. Se trata de una profesión bastante más difícil y cara de mantener que ésta, sólo recomendable para jugadores avanzados. Su utilidad es realizar sus propias armaduras, bien para uso de los PJs Guerreros del jugador o bien para venderlas. El procedimiento a seguir es conseguir el mineral sin fundir (Ore), fundirlo en la forja para convertirlo en lingotes (Ingots) y moldearlo con el martillo de Herrero para construir lo que necesitemos.

PARA SUBIR ESTA HABILIDAD lo recomendable es empezar con cosas sencillas (como dagas) y conforme subimos, ir realizando cosas más y más difíciles (todo lo que hagamos lo venderemos a los PNJs).

CARPINTERO, LEÑADOR

4 **LOS CARPINTEROS** también suelen ser leñadores, profesión bastante similar a la de Minero. La madera recolectada por nosotros mismos (necesitaremos un hacha) la reconvertiremos en útiles como escudos de madera, cofres y muebles varios. La mejor manera de subir es hacer una pieza fácil (escudos de madera) y venderlos a los PNJs.

FLECHERO

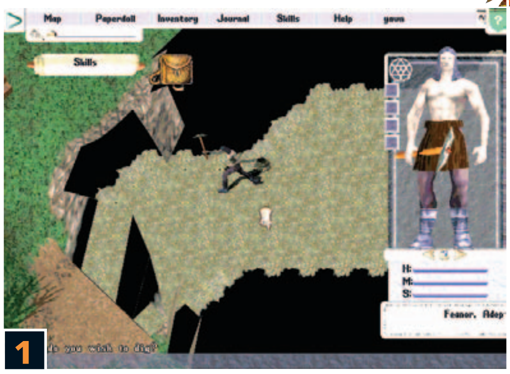
5 **CON EL FLECHERO** haremos las flechas (varillas+plumas), los arcos o ballestas para nuestro arquero (necesitaremos una daga). Un GM Carpintero puede aprender la profesión de Cantero. Para trabajar como Cantero hace falta un útil llamado 'mallet and chisels', y podremos fabricar desde vasijas hasta mesas.

El mejor herrero



ESTE RESUMEN que te ofrecemos a continuación es la mejor configuración para ser un herrero.

FUERZA: 100. DESTREZA: 100.
INTELIGENCIA: 20.
GRANDMASTER: Mining, Blacksmithy, Carpentry, Hiding, Master Bowcraft
MASTER: Arms Lore, Lumberjacking
APPRENDITE: Hiding


1


2


3


4


5

Blood Omen 2



CONOCE LAS HABILIDADES VAMPÍRICAS de Kain, ya que necesitarás usarlas para superar los primeros niveles de este extenso, oscuro y demoniaco juego de acción.



BEBE SANGRE de todas las criaturas que encuentres. Subirá tu energía y serás más poderoso y resistente. Para los vampiros, la sangre es vida, no la desperdicies.



EVITA EL AGUA y el fuego, ya que son mortales para los vampiros. Si encuentras agua en tu camino, siempre existirá un camino alternativo.



LOCALIZA LOS COFRES, ya que guardan en su interior energía vampírica que hará aumentar tus habilidades. Además, algunos encierran bonus para las armas.



LA RABIA te ayudará a golpear más duro a tus rivales. Puedes aumentar tu rabia bloqueando los ataques y aprovecharla para contraatacar.



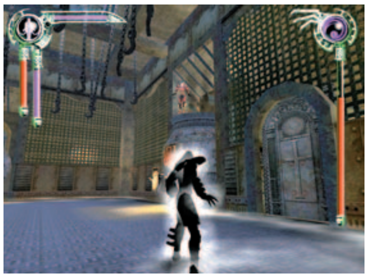
LA NIEBLA es muy útil para atacar por sorpresa a tus enemigos. No obstante, sólo podemos convertirnos en niebla en zonas nebulosas del escenario.



DERROTAR A FAUSTUS, el primer gran enemigo, no será fácil. La mejor táctica consiste en protegerse, evitar su patada energética y golpearle duro.



EN MITAD DEL COMBATE, Faustus huirá hasta una sala. Para acercarnos tendremos que convertirnos en niebla; si nos ve, saltará fuera de nuestro alcance.



EN ESE MOMENTO tendremos que activar los quemadores que se encuentran debajo cada balcón. Si nos ve, nos tirará proyectiles ígneos, así que utiliza la niebla.

Morrowind
The Elder Scrolls

AYUDARTE A CREAR UN PERSONAJE que se ajuste a tus necesidades en este extraordinario juego de rol es nuestro objetivo con esta lupa.

CUANDO ESTÉS CREANDO a tu personaje, ten en cuenta que tus decisiones afectarán a todo el desarrollo posterior del juego. Si a las pocas horas de comenzar la aventura descubres que tu personaje no funciona, es mejor empieces otra vez.
AL ESCOGER LA CLASE, lo mejor es que optes por la opción de crear una clase personalizada, en contraposición con escoger de una lista o responder preguntas. Así puedes elegir las habilidades que más te gusten.
ENTRE TUS HABILIDADES primarias, deberías incluir por lo menos una habilidad de combate con armas. En las secundarias, pon al menos una habilidad de armadura.
NO DESPRECIES EL SIGILO, en «Morrowind» la manera más fácil de conseguir dinero es robando, y el sigilo te ayuda a ser un buen ladron.
EL SEXO del personaje es importante, en el sentido de que afecta a algunos atributos hasta en diez puntos arriba o abajo.
LA RAZA debería adecuarse al estilo de juego que tienes planeado realizar, procura que las habilidades de raza complementen a las de profesión. Por ejemplo, si vas a ser un guerrero, la mejor raza sería un orco.

Paso a paso

1 Durante los combates tus desplazamientos determinan la manera en la que vas a golpear con tu arma. Por ejemplo, si pulsas el botón del ratón mientras avanzas, realizarás una acometida, mientras que si lo pulsas mientras te mueves lateralmente, realizas un tajo de lado a lado.



2 Para la mayoría de las situaciones lo mejor es que dejes activada la opción de realizar siempre el mejor golpe. Así, siempre realizarás el ataque óptimo para el arma que estés usando con independencia de tus desplazamientos. Con esto no sólo podrás concentrarte en la pelea, sino que te ahorrarás movimientos inútiles que cansan innecesariamente a tu personaje.



3 El cansancio y el desgaste son algunos de tus peores enemigos durante una pelea. Procura siempre iniciar una pelea cuando tu nivel de resistencia está a tope, o como mucho, no más bajo de dos tercios de su capacidad. Del mismo modo, debes mantener tus armas en buen estado de conservación reparándolas a menudo.



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Army Men: RTS
El rey del plástico



¿Quieres ver cómo tu ejercito de soldaditos juega con ventaja sin tener que recurrir a un "Todo a 100"? Utiliza el comando **"zap me"** para recibir 2.000 unidades adicionales de electricidad, y "fantastic plastic" para disfrutar de 5.000 de plástico.

Diablo II
Ganar experiencia



Durante el juego pulsa la tecla ENTER luego introduce: **"Players #" (sin comillas, donde '#' es un número entero entre 1 y 8).** Con esto conseguirás que el juego crea que hay mas jugadores en una partida mono-jugador. En consecuencia las criaturas serán más duras, pero te darán más experiencia. Incluso los jefes de los grupos pueden ser más difíciles de eliminar que el propio Diablo en una partida normal. Una manera inteligente de usar este truco es poner **"Players 8"** mientras nos enfrentamos a enemigos normales y cambiarlo mediante **"Players 1"** al enfrentarnos a enemigos finales, para reducir la dificultad.

Discworld Noir
¿Dónde está el troll?



Muchos jugadores que han disfrutado con este infravalorado juego se quejan de que a veces los personajes no aparecen donde deberían estar, o no es posible entablar conversaciones que se citan en las soluciones. Esto es debido al carácter semialeatorio del juego. Ciertos personajes visitan los escenarios sólo en determinadas ocasiones, por lo que es una buena idea recorrer la ciudad o visitar varias veces una localización, hasta que aparezcan. Igualmente, si las charlas no incluyen las respuestas que buscas, eso es porque no has usado todos los temas de las conversaciones de la libreta que Lewton siempre lleva consigo.

Duke Nukem: Manhattan Project
Super Duke



Sacando la consola de comandos (º) y tecleando "exec cheats.cfg activarás los trucos. Si ahora durante el juego pulsas la tecla "i" serás invulnerable, y si pulsas la "g" obtendrás todas las armas disponibles por la patilla.

Dungeon Siege
Trucos



Pulsa ENTER y teclea:
Checksinthemail: 999999 de oro
Chunkey: Siempre atento
Drdeath: Máximo daño
Faertehbadgar: equipo completo de armas, armaduras, objetos y demás.
GUI: restaura el interfaz gráfico
Loefervision: sin niebla de batalla
Maxjooky: personaje muy grande
Minjooky: personaje muy pequeño
Potionaholic: 3 pociones de Super vida y 3 de Super Maná.

Personajes inmortales

El truco: Asegúrate de que tienes selecionados a todos los personajes del grupo, incluidas las mulas. Pulsa enter y escribe "+zool" sin las comillas. Todos se harán automáticamente invulnerables. Si deseas que algún personaje deje de serlo, selecciónalo y escribe **"-zool"**
IMPORTANTE: + antes del truco sirve para activarlo y con – lo puedes apagar.

FIFA 2002
A por la Champions League

Para activar la auténtica Liga de Campeones, esa que últimamente no se nos resiste a los equipos españoles, tienes que ganar la clasificación UEFA para la fase final del Mundial de fútbol de Corea y Japón 2002. Más fácil imposible, ¿no os parece?

Truco del lector





Heroes of M&M IV
Códigos

Pulsa TAB y teclea cualquiera de estos códigos:
* nwcAmbrosia: Materiales gratis
* nwcGoSolo: auto_play
* nwcAres: Ganar combate
* nwcAchilles: Perder combate
* nwcAthena : ganar nivel
* nwcThoth : incrementar nivel
* nwcIsis : aprender hechizos
* nwcRagnarok : perder escenario
* nwcHermes : movimiento ilimitado
* nwcValhalla : ganar escenario
* nwcSacrificeToTheGods : maxima suerte
* nwcSphinx : revelar mapa
* nwcAphrodite : white_trash tatuado
* nwcImAGod : menu de acceso a trucos
* nwcPan : maxima moral
* nwcCityOfTroy : construye todos los edificios
* nwcOldMan : viejo jack

Antonio Fernández Alonso (e-mail)

Freedom Force
Trucos



Modo consola: Para activar el modo consola es necesario que dentro del directorio Freedom Force/System folder y busques el **archivo de nombre : Init.py**
A continuación edita el archivo con el bloc de notas y añade esto: **import ff ff.CON_ENABLE=1**

Ahora podrás abrir sin problemas la consola durante el juego pulsando la tecla "º" (al lado del 1 en el teclado normal). Así mismo puedes conseguir información de los fotogramas por segundo y otros parámetros técnicos pulsando la tecla "U". Durante el juego puedes introducir estos parámetros, cuidado porque debes de indicar correctamente las mayúsculas;
god(): modo dios para todos los héroes
peace(): reduce el número de ataques de los enemigos
DEBUG_ALLPOWERS=1: obtienes todas las habilidades de los héroes (este último código sólo es válido para la misión actual).

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Harry Potter y la Piedra Filosofal
Magos aventajados



Con algunos conjuros podemos recobrar la vida tecleando **"HarryGetsFullHealth"**, saltar de nivel tecleando "HarryDebugModeOn" (pulsa F7 para desactivar esta opción) o saltar más allá del límite con "HarrySuperJump".

Héroes of M&M IV
Trucos



Durante el juego pulsa TABULADOR y escribe cualquiera de estos códigos seguidos de ENTER para conseguir esto:

NwcTristram: Cruzados
NwcLancelot: Campeones
NwcStMichael: Ángeles
NwcMerlin: Magos
NwcCronus: Titanes
NwcBlahBlah: Vampiros
NwcHades: Demonios
NwcUnderTheBridge: Trolls
NwcKingMinos: Minotauros
NwcXanthus: Pesadillas
NwcFafnir: Dragones negros
NwcFenrir: Lobos

Jedi Outcast
Personajes no jugadores

¿Te gustaría contar con un compañero Jedi que te ayude en tu misión? ¿Y qué tal un adversario digno de ti y de tu espada láser? Con este truco puedes hacer aparecer de la nada a cualquier personaje que se te ocurra. Saca la consola con **(shift izq. + °)** y teclea **"helpusobi 1"**. Una vez activados los trucos, teclea "npc spawn [NOMBRE]", donde nombre es cualquiera de los personajes (JEDI, JEDI2, JEDITRAINER , JEDIF, LUKE...). Asimismo, si pones los nombres de los enemigos, podrás luchar contra ellos a placer (REBORN, TAVION, DESANN...)

M&M IX
Objetos ilimitados

Cuando estés en la zona de la puerta cerrada de la isla de Ashe, abre el cofre de la derecha, justo al lado de la puerta una vez entres. Pero ten cuidado de no pulsar sobre el libro (ya que esto te llevaría a la siguiente zona del juego). Vuelve atrás a través de la puerta y entra en las ruinas de Verhoffin. Ten cuidado y no entres por las puertas ya que no eres lo suficientemente fuerte para acabar con los esqueletos que allí se encuentran. Baja por el hall hasta el final del pasillo y abre el cofre. Coge todo lo que haya y vete. Vuelve a la puerta abierta y mira el cofre. Debería estar cerrado. Ábrelo de nuevo y coge todo lo que hay en su interior. Así, viajando entre la puerta y las ruinas de forma alterna podrás ir recogiendo los objetos de ambos cofres mientras lo desees.
Este truco puede no funcionar dependiendo de la versión del juego (comprobado en v.1.2).

King Quest VIII
Tomas falsas



Si quieres ver cómo los dobladores de este juego cometen fallos, toca 3 veces el cetro de hielo de la Reina Freesa, en el mundo nevado. Si lo tocas 4 veces, escucharás grabaciones adicionales.

La Fuga de Monkey Island
Problemas con el "otro" Guybrush



A la redacción nos llegan cartas de jugadores que aseguran tener problemas a la hora de intercambiar objetos entre Guybrush y su **"doble"**, en el laberinto del pantano. Si eso ocurre, tan sólo hay que desenchufar el joystick y jugar con el teclado.

Morrowind: Elder scrolls
La armadura perfecta



Debes de encontrar un grupo de pequeñas islas al sur de Ebonheart (se ven en el mapa general). En ese grupo de islas hay una piedra grande que se encuentra parcialmente sumergida en el agua. En la parte que se encuentra por debajo del agua hay una puerta por la que se accede al Lost Dremer Checkpoint.
Deberemos de avanzar por la caverna (a la altura de una especie de pozo muy profundo, se observa una abertura a mano derecha, aunque se ve en el mapa LOCAL que puedes seguir avanzando). Una vez dentro, deberemos de eliminar a un par de guardianes de hierro que nos están esperando allí. Después con las llaves que encontraréis, podréis recoger una armadura de 40 kg. de peso, con protección permanente al cien por cien contra fuego y, nada menos que 243 puntos de defensa.

Truco del mes

Battle Realms
Conseguir puntos Yin



Si juegas con el Clan Loto basta con que convoques una unidad Lythis para que ataque un árbol –después de cerciorarte de que no haya naturalistas cerca–
Si juegas como miembro del Clan Serpiente, entrena un Ronin en el uso de la Espada Yin. Cuando haya terminado su formación intensiva, envíale a que practique con un árbol (se puede saber qué les han hecho los árboles a los chicos de Liquid Entertainment).

Hazte invulnerable

Pulsa **INTRO** mientras estás jugando y escribe **TGM.** Es la abreviatura de Toggle God Mode, y a partir de ahí serás invulnerable.

Mundial FIFA 2002
Ganar tiene su recompensa

Si quieres desbloquear equipos y competiciones extra tienes que ganar el campeonato del mundo con una selección de cada uno de los continentes.

NBA LIVE 2001
Desde el perímetro



En la pantalla del editor de tácticas ofensivas del juego, selecciona el ataque en caja número **3.** Esta jugada, si la pones en práctica, te garantiza que en los últimos cinco segundos de la posesión siempre tendrás a un alero esperando solo en la línea de tres para que puedas hacer un tiro fácil. Si encima ese alero es uno de tus tiradores más efectivos, prácticamente son 3 puntos seguros.

Need for speed: porsche unleashed
Un coche de rally



Sólo funciona con los modelos **996 turbo 00, Boxter 97, o el porche 911 Carrera RS.** Todo lo que tienes que hacer es abrir la carpeta del juego (need for speed.../game data/car data/) y alterar el nombre de los archivos del coche. Hay dos tipos de cada uno de lo coches 996, 996 f, boxter, boxter f, y carrera rs. Lo que tienes que hacer es renombrar el archivo normal de **996 a 996f** y el archivo de **996f a 996.**

N.Y. RACE
Códigos acceso

Introduce los códigos en la sección del menú:
-Profesional
Alfia: APMXGD
StudeBaker: SRZPBZ
Rudbaker: EKQAAE
Sharkooov SU-800 C: JJOCMT
-Experto
SU-800: RXCVQI
Yakovlev: VMAOPJ
Mako: KUUOSD
Flying Saucer: LZAXPF

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Aventuras online

Durante años, los aventureros hemos debatido incansablemente sobre la posibilidad de convertir este tipo de juegos al formato multijugador. "Imposible", dicen algunos. "¿Un juego online sin combates ni atributos evolutivos?", se asombran otros. Cyan y Ubi Soft están dispuestas a intentarlo con «Myst On-line», un mundo persistente que potenciará la interacción social de los jugadores, mediante un sistema de comunicación mediante voz, y centenares de tramas relacionadas para resolver misterios de forma conjunta, entre otras cosas. Es una apuesta arriesgada, pero también un soplo de aire fresco en el cada vez más saturado mundo de los juegos. En el Club de la Aventura lo esperamos con impaciencia...

ACTUALÍZATE
HARDWARE

Para jugar a «Jedi Outcast»



¿Merece la pena comprar una tarjeta 3D de 16 MB para mi Pentium II? Estoy pensando en comprarme el juego «Jedi Outcast». ¿Funcionará en un Pentium II a 200 MHz con una tarjeta 3D de 8 MB?

Pablo

Lo mejor que puedes hacer, por lo que nos cuentas, es actualizar el microprocesador, la placa base y la memoria, porque «Jedi Kinght II: Jedi Outcast» no funcionará en tu configuración actual. Sobre una plataforma más moderna, te recomendamos que te compres sin perder más tiempo una tarjeta gráfica 3D con 64 MB, como una GeForce4 MX440 o una ATI Radeon 8500.

AGE OF EMPIRES II. AGE OF KINGS
ESTRATEGIA

Trucos

¿Podéis facilitarme los trucos para «Age of Kings»? Es que estoy atascado en algunas fases y ya no sé qué hacer.

Roger Vergara

Pues nosotros encantados te los damos: Pulsa retorno y teclea los siguientes codigos -sin comillas-: "CHEESE STEAK JIMMY'S" para obtener 1.000 unidades de alimento; "I R WINNER" para vencer instantáneamente; "TORPEDOx" para acabar con el enemigo cuyo número sea la x. Con esto no tendrás problemas.

ALONE IN THE DARK 4
AVENTURA

La entrada del taller



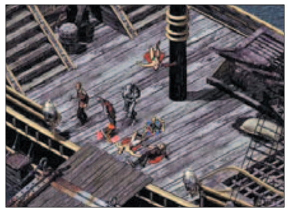
Estoy manejando a Aline en el juego «Alone in the Dark 4». He llegado hasta el fuerte, pero no puedo entrar en el taller, y no hay ninguna otra salida. ¿Qué hago mal?

Florentino López

La solución no está en lo que haces mal, sino en lo que no haces... Tras hablar con Obed Morton en las celdas, baja las escaleras, sigue hasta el fondo y cruza la única puerta abierta, hasta las mazmorras. Allí encontrarás una cizalla, entre otras cosas. Al subir por la otra escalera, hallarás un hueco donde hay un molde. Regresa a la sala donde estaba el baúl envuelto en cadenas, al otro lado del arco del patio, y ábrelo con ayuda de la cizalla. En su interior encontrarás una llave oxidada que abre la puerta del taller.

ARCANUM
ROL

El espíritu de la fuente



Estoy trabado en la ciudad de Tulla, no sé cómo hablar con el espíritu de la fuen-

Microencuesta

Rol: ¿Te gusta el estilo japonés?

El resultado de la encuesta ha sido de lo más equilibrado. No esperábamos que os decantarais por claramente por una u otra opción. Al final, resulta que el 20 por ciento de las respuestas son de lectores que confiesan su devoción por los juegos de rol de estilo japonés; mientras que el 30 por ciento lo reconoce sin cortapisas que los odia. El 50 por ciento que opina que "no están mal" viene a compensar las cosas y a dejar el rol japonés para compatibles como el eterno interrogante que ha sido siempre. ¿Cuándo se decidirán las compañías a apostar fuerte por este tipo de juegos en Pc?

El próximo mes:
¿Qué opináis de los cada vez más acusados rasgos arcade que se incluyen en las aventuras actuales?
- Cuanto más acción mejor
- Bien, mientras no predomine sobre la aventura.
- ¡Es una herejía!

Mándanos tu opinión a lacomunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos.

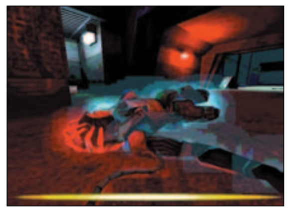
Curiosidades

Con mala leche



No sólo Duke Nukem tiene un gran sentido del humor. Su última aventura plataformera está plagada de referencias de lo más hilarantes, en forma de decorados, posters o letreros que van desde el chiste inocente a la broma de mal gusto. Y si no fijaos en el slogan de la foto; "Cuando te quieras deshacer de ella... Residencia Sunny Hills". En fin, no es políticamente correcto, que digamos.

Aliens "raritos"



Todo juego que se precie tiene su pequeña lista de errores gráficos, sobre todo si está basado en polígonos. «Aliens vs Predator» no es una excepción a esto, y aunque cuesta un poco de distinguir, en la foto adjunta se puede apreciar un "Facehugger" adosado al cogote de un pobre marine... ¿Realmente llegará el bichito a incubar algo por detrás del huésped? Nosotros lo dudamos.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

te. Sé que es pisando a medianoche las losas con símbolos, ¿pero en qué orden?

Kerensky, Semielfo nivel 45

En realidad no hace falta que lo hagas a medianoche. El orden correcto es este: símbolo estrellado, símbolo espiral, símbolo de figura de palo, símbolo circular con una cruz dentro. Pero fíjate que debes llevar puesto el amuleto que encontrarás dentro del edificio que tiene el símbolo circular con la cruz dentro.

ARMORED FIST 3

■ SIMULADOR

Juegos de tanques



@ Veo que sacan simuladores de aviones, de barcos, de submarinos, de casi cualquier cacharro de guerra..., pero lo cierto es que simuladores de tanques no se ven ni de lejos. Si te gustan este tipo de juegos ¿qué puedes hacer?

Esteban Pérez

Evidentemente comprarte un carro de combate no, pero pocas más alternativas tienes. Lo último que tuvimos en nuestras manos fue la tercera parte de «Armored Fist» de, como no, Novalogic. No aportaba mucho respecto a anteriores entregas de la serie quizá una mejora en la tecnología Voxel Space de renderización pero tal y como está el mercado es tu mejor baza.

AVENTURAS CLÁSICAS

■ AVENTURA

Windows nuevo, juegos viejos

@ Tengo Windows 98 2ª Edición y me pasa lo mismo que a la gente que tiene Windows XP: «Sam & Max», «Simon the Sorcerer», «Monkey Island 2» etc., no tienen voces , y a veces al cargar una partida me aparece un cuadro negro en vez del icono de mano. He probado a usarlos en modo MS-DOS, pero no arrancan.

Jairo Rodríguez

Muchos programas antiguos MS-DOS presentan fallos cuando se ejecutan en las últimas versiones de Windows. En el caso de todas las aventuras gráficas de LucasArts, y algunas otras como «Simon the Sorcerer», pueden arreglarse si sustituyes el intérprete que ejecuta los juegos por otro adaptado a los nuevos Windows. Eso es lo que hace "SCUMMVM". Puedes descargarlo en: http://scummvm.sourceforge.net/

BALDUR'S GATE 2

■ ROL

Maldición inusual



@ Tras unir a Korgan al grupo le acompañé a por el libro de kaza; en las tumbas fui atacado por las momias y varios de los personajes de mi grupo acabaron con una maldición que les quitaba entre 1 y 2 niveles de experiencia. Intenté curarlos con la mágia de quitar maldición que había en los templos pero nadie de mi grupo puede aprenderlos. ¿No hay otra forma de quitar la maldición que nos ha caido encima?

Luis Maceira

A juzgar por tu descripción, mucho nos tememos que tu grupo no se ha visto afectado por una maldición, sino por un drenaje de energía. El mejor consejo que podemos darte es que uses el conjuro de protección contra el plano negativo para prevenir ese tipo de incidentes.

Pasatiempos 1



¿Qué compañía ha desarrollado el multijugador de «Return to Castle Wolfenstein»?

A) Nerve.
B) Gray Matter
C) Id
D) Raven

Pasatiempos 2



Observa esta dramática imagen de «Dungeon Siege». ¿Serías capaz de identificar a los monstruos que están atacando al grupo?

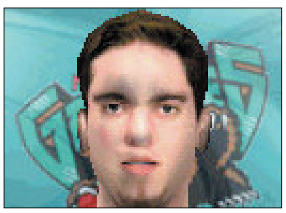
A) Poderosos jabalíes del averno
B) Temibles malignos con puntas
C) Feroces perros de Guerra Krug
D) Asquerosos masticatripas del bosque

Ser virtual



La compañía Himalaya Studios está desarrollando una aventura gráfica de corte clásico y contenido desconocido. Para publicitarla, ha puesto en marcha un concurso cuyo ganador se convertirá en un personaje del juego. Sólo hay que adivinar el título del mismo (cada semana se desvela una letra). Podéis probar suerte en: www.himalayastudios.com/CommunityContests.htm

Juega con Pau



Pau Gasol se ha llevado con todo merecimiento el título de mejor rookie del año en la NBA, pero como quiera que este año no se ha publicado «NBA Live 2002» para PC, los fans del español ya se han apresurado a diseñar su cara para integrarla en «NBA Live 2001». Podéis bajar los ficheros de www.nba-live.com y seguir el tutorial de instrucciones para instalar todo el modelado de Pau Gasol.

Lenguas de trapo

"Tengo unas cuantas ideas para revitalizar los juegos de aventuras. ¿Hay alguna productora con el suficiente coraje para darme una oportunidad? Lo dudo mucho..."

Al Lowe, creador de «Leisure Larry».

"Es una pena que hoy en día el público sólo se interese por los FPS (incluido yo mismo), y huya de «Duke Nukem: Manhattan Project» al oír que es un "plataformero""

Jim Perkins, jefe de «Duke Nukem: M.P.»

"«Broken Sword III» no tendrá escenas de acción. Los elementos arcade se basarán en puzzles exploratorios y secuencias semiautomáticas. Nosotros somos unos puristas de la aventura."

Charles Cecil "creador del juego"

"Tiger Woods nos ha felicitado por el aspecto final de «Tiger Woods PGA Tour 2002», y es la primera vez que lo hace desde que se inició la serie."

De un comunicado de prensa de EA Sports

"Cuando la gente diseñe sus propias campañas y mapas con el editor de «WarCraft III», pueden volverse majaras""

Bill Roper, productor de «WarCraft III»

"Cuando nos pidieron preparar algo para enseñárselo al mismísimo Bill Gates, no teníamos prácticamente nada. Así que lo que hicimos fue montar rápidamente la demo más chula que pudimos, y al final... le gustó, y así fue como conseguimos el dinero necesario para financiar nuestro proyecto."

Chris Tylor, autor de «Dungeon Siege»

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Made in Spain

Actualmente, encontrarse con un producto “made in Spain” en este nuestro género obliga a descubrirse. Pyro Studios, con esfuerzo y creatividad, se ha fraguado una envidiable reputación, amén de ganarse el respeto de millones de estrategas con su saga «Commandos». Sin embargo, lejos de conformarse con su éxito, ha investigar en otros campos para ofrecer nuevos productos de calidad –toma buena nota, Ensemble-.
Pese a que otros proyectos nacionales no han tenido tan buen resultado (primero «Space Clash», después «Excalibug»), de nuevo tenemos ocasión para depositar muybuenas esperanzas en la industria nacional. Trilobite está trabajando en lo que será la resurrección de un clásico que se suponía extinto, nada menos que el archipopular: «Total Annihilation». Dos buenas razones para reconocer que los españoles, además de ser buenos estrategas, sabemos hacer buenos videojuegos.

CAMBIO DE TARJETA 3D

HARDWARE

El presupuesto manda

@ Tengo una tarjeta gráfica Voodoo 3000 AGP que considero desfasada, por lo que desearía cambiarla. ¿Qué modelo me recomiendan que no supere los 200 euros?

Alfonso Javier Aguilar

La verdad es que dispones de un aceptable presupuesto para la adquisición de una tarjeta aceleradora 3D, y en ese margen de los 200 euros te recomendamos cualquier tarjeta gráfica GeForce4 MX440.

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

DEPORTIVO

Entrenador internacional



@ Os quería preguntar si en el juego «Championship Manager 01/02» se puede ser entrenador de selecciones internacionales, y si conocéis algún truco para ello.

Eustasio Aretio

En ninguno de los parches que han salido para el programa se ha habilitado esta opción, más que nada porque también se haría necesario la adición de una enorme base de datos de las selecciones nacionales. No obstante, puedes recurrir a editores y actualizaciones que puedes encontrar en la página www.thedugout.net

COMPRAR JUEGOS

ESTRATEGIA

¿Dónde adquirir algunos títulos?

@ Vivo en Chile y me resulta difícil encontrar algunos de los juegos que aparecen comentados en su revista. ¿Podrían indicarme el modo de adquirirlos en España?

Nelson Escobar Martínez

El mejor modo de hacerlo –sin tener que cruzar el charco– es a través de Internet. Visitando las páginas web de cada título tendréis acceso a la tienda online del distribuidor, que os enviará el producto a casa, aunque estos ya no se encuentren en circulación. Para «Theme Hospital» pásate por esta dirección: www.uk.shop.ea.com, y para «Earth 2140» por: www.earth2140.com.

DARK AGE OF CAMELOT

ROL

El juego deseado



@ ¿Van a sacarlo en España?, ¿Tiene muchas diferencias con «Everquest»? Si no sale en España, ¿en qué página de internet lo puedo comprar? ¿Hay que pagar tarifa mensual?

Yu Ominae

Por ahora no hay planes de publicarlo en España. Y sí, es diferente, porque se centra más en los enfrentamientos entre jugadores. Lo puedes comprar aquí: http://www.ebgames.com/ebx/default.asp Por último, sí que hay que pagar tarifa, pero no es más cara de lo habitual.

DARK EARTH

AVENTURA

Aprender a bucear

@ Os escribo porque he comenzado a jugar a «Dark Earth» y no consigo acabármelo. Estoy atascado tras eliminar al jefe de las alcantarillas: informo a Dhorkan y huye, he ganado la partida de Yong, y no consigo los objetos que permiten bucear. ¿Cómo sigo?

Sadar

Tras descubrir que Dhorkan es un traidor, éste escapa por un pasaje secreto. Para poder seguirlo, debes abrir el hueco en la pared con un estilete que hay en la mesa. Al otro lado encontrarás al padre del protagonista. Regresa a la cripta y sigue a Zen, hasta que ocurra lo que tiene que ocurrir... Entonces busca a Lory y síguela hasta sus aposentos. Para poder bucear, necesitas la bombona que hay en una de las salas de curación. Ve a la Ciudad Baja y sigue a Kalhi hasta la casa de Danrys. Dale la bombona y la llenará de aire. Sal de la casa y busca en el suelo de la pared izquierda, para recoger un peto de metal. Para encontrar a Dhorkan ve al templo hasta que se haga de noche, entra en la guarida de los konkalites, y mata al guardia. Libera al prisionero de la jaula, usando un arma como palanca. Después regresa y busca a Dhorkan en la zona este. Cuando acabes con él, regístralo. Sube hasta la parte superior de la muralla y verás a un



Quién es quién



John Carmack: La 3Dmanía

FUNDÓ SU COMPAÑÍA, id Software, en 1991, tras publicar la serie de videojuegos plataformeros «Commander Keen», para poco después (1992) ofrecer al mundo «Wolfenstein 3D», el primer videojuego de acción subjetiva basado en un ambiente bélico.

A PESAR DE SER UNO MÁS dentro del grupo de programadores de la compañía, tras la publicación de «Doom» en 1994 su peso como desarrollador fue creciendo, hasta tal punto que hoy en día todos asociamos los títulos de id software a su nombre, y no al revés.

CON «QUAKE» y la revolución que supuso el cambio de un entorno tridimensional simulado a uno generado exclusivamente por polígonos, Carmack pronto se mostró como un gurú de la programación en 3D. Además, las decisiones que tomó Carmack a favor del entorno OpenGL fueron en detrimento de las pretensiones de Microsoft, que finalmente tuvo que aceptar sus exigencias técnicas.

LOS DOS GRANDES FABRICANTES de tarjetas aceleradoras gráficas que dominan el mercado en la actualidad (ATI y Nvidia) no sólo le deben a John Carmack el desarrollo de la industria como tal, sino que basan los prototipos de su hardware 3D en las recomendaciones que éste les apunta día a día.

LA POLÍTICA EMPRESARIAL DE CARMACK siempre ha sido peculiar, pero muy productiva. Id Software cuenta con tan sólo veinte desarrolladores “sennior”, lo que contrasta radicalmente con las gigantescas plantillas de otras compañías con proyectos mucho menos ambiciosos.

CADA DOS AÑOS, aproximadamente, su compañía presenta al mercado un videojuego 3D suficientemente innovador como para permanecer en la cresta tecnológica durante otros dos años más, hasta que vuelve a repetirse el ciclo.

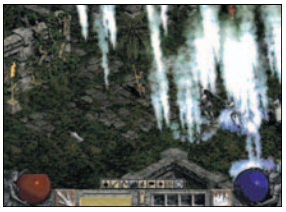
LOS COCHES DEPORTIVOS son su verdadera pasión, y pese a que nadie parece creerle, suele decir que apenas dedica tiempo a jugar con arcades 3D.

konkalite atacando a un desconocido. Ayúdale para que te entregue un casco metálico. Mezcla el casco con el peto y la bombona de oxígeno para obtener la escafandra, con la que podrás bucear sin problemas.

DIABLO 2

ROL

Diablos españoles



@ ¿Conocéis algunas páginas web interesantes y en español de «Diablo II» y «Lord of Destruccion»?

Miguel Granadilla Manzano

Te sugerimos dos de las mejores que hemos encontrado: http://www.diablodos.cjb.net/ (una direccion alternativa es: http://www.arcade.ya.com/krakos/) y http://diablo2latino.metropoliglobal.com/

Nadie engaña al Diablo

@ Quisiera saber donde puedo encontrar un trainer (que funcione) para la versión 1.09 de «Diablo II». He encontrado muchos trainers de todo tipo, pero ninguno funciona.

Luquillas Skywalker

No te podemos ayudar con esto, Luquillas. Nosotros estamos encantados de buscarte los trucos oficiales de los juegos en los que te hayas atascado, pero Blizzard decidió en su momento no sacar trucos para «Diablo 2» por el bien de todos los jugadores, y nosotros respetamos y respaldamos su decisión al cien por cien.



Pasatiempos 3

¿Sabrías decirnos qué superestrella de la NBA trata de tapar la entrada a canasta de Michael Jordan?



A) Kobe Bryant
B) Alan Iverson
C) Mike Bibby
D) Steve Nash

DUDAS DE nVIDIA

HARDWARE

GeForce3 o GeForce4

@ Quiero comprarme una tarjeta gráfica pero un artículo en vuestra revista sobre la preparación de «Doom 3» me ha hecho recapacitar, pues me iba a comprar un GeForce 4 (de gama MX por lo reducido de mi presupuesto), pero el ver que juegos tan esperados como éste se van a basar en el chipset GeForce 3 no sé si es mejor que compre una GeForce 3.

Daniel Gómez

Ahora que en algunos establecimientos conviven tarjetas GeForce3 y GeForce4, es normal que los usuarios tengamos un montón de dudas a la hora de decidir la mejor adquisición para nuestro ordenador. Aunque tu razonamiento es bastante lógico, en Micromanía pensamos que si quieres acceder a las últimas funciones 3D que has visto en juegos como «Doom 3» lo mejor es que optes por una GeForce4 Titanium 200, algo más cara que la MX440, pero basada en el chip NV25, que es el máximo exponente de la aceleración 3D, tanto por potencia como por soporte de funciones 3D de DirectX 8. Una maravilla.

Elegidos para la gloria



LIGA «COUNTER-STRIKE» ESPAÑOLA: La fiebre «Counter-Strike», lejos de remitir, ataca cada vez con más fuerza a jugadores de todo el mundo. En España no somos menos, y buena prueba de ello es la cantidad de torneos entre clanes que se llevan a cabo cada mes. En la web que aquí os mostramos podéis acceder a clanes y participar en una liga de lo más seria, ideal para combatir el calor veraniego y olvidaros de moscas y mosquitos. La dirección es la siguiente: http://liga.hispagamers.org



LA NUEVA LIGA MUNDIAL DE «FIFA 2002» ya está en marcha, y podéis apuntaros en www.fifaclubs.com. La pasada edición fue todo un éxito de participación. Se trata de una liga con fases preliminares locales en la que los jugadores se enfrentan mediante IP directa, por lo que la organización del evento pone en contacto a través de correo electrónico a los jugadores que deben afrontar el partido, solicitando las IP´s respectivas.



TORNEO DE «DIABLO 2», organizado por el clan de "Muerte Incolora". Cada uno de los participantes debe crear un personaje incondicional con el que a continuación, batirse en duelos de uno contra uno hasta que se proclama un único vencedor. Si os interesa probar esta es la dirección: http://www.terra.es/personal5/muerteincolora/

Pasatiempos 4

Busca la respuesta correcta:

1. ¿De los siguientes, en qué juego de acción 3D podías escoger entre cuatro personajes?
A) Heretic
B) Hexen II
C) Aliens vs Predator

2 ¿Cuál es el título de la expansión de «SW: Galactic Battlegrounds»?
A) Salvad al padawan
B) Skywalker.
C) Comandante Joda.
D) Campañas Clon.

3 El avión protagonista de «IL 2 Sturmovik» es:
A)Un avión monoplaza
B)Un avión biplaza
C)Mono o biplaza según el año de fabricación.

Maníacos del calabozo



Schmendrick

Ultraclásicos contra modernos

Este mes me ha llegado la carta de un lector que… ¡todavía sigue jugando a «Ultima 5» en su ordenador Amiga! Eso sí que es echarle ganas y sentir devoción por los juegos clásicos de toda la vida. Además, el tío se ha terminado «Bloodwich», «Elvira I» y «Megatraveller I», ahí es nada.

Su actitud contrasta con la de este otro lector, que me comenta sus dudas sobre si jugar a «Everquest» o a «Neverwinter Nights», concluyendo que tomará una decisión cuando pueda comparar los gráficos de uno y otro juego. Para él lo más importante es la tecnología.

¿No es curioso que dos personas a las que les gusta el rol puedan tener criterios tan diferentes como ocurre en estos ejemplos que os acabo de contar? Y yo me pregunto, ¿esto pasará también en otros géneros del mundo de los videojuegos, o es algo exclusivo de los juegos de rol? Me inclino a pensar que nuestros clásicos, por alguna razón que se me escapa, lo son para toda la vida.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Bendito Carmack

Es curioso observar como eso de que "el tiempo ayuda a olvidar" se cumple a pies juntillas en el mundo del videojuego. La carrera tecnológica del hardware sigue su curso, y nosotros con ella, como corderitos. Ya nada nos sorprende lo suficiente, y las grandes compañías acuden una y otra vez a modelos de éxito, evitando el doble o nada de la innovación. Sin embargo, justo en el momento en que parecía haber transcurrido un siglo desde que Carmack convulsionó el mercado por quinta vez, asistimos tan ansiosos como escépticos a la presentación del que se supone será el siguiente paso en cuanto a revolución tecnológica: «Doom III». Y aunque ya hace un mes de eso, todavía no me he recuperado. Por primera vez un juego aprovechará al 200% las prestaciones de nuestras carísimas tarjetas gráficas, acercándonos un poquito más al sueño de la realidad virtual. ¿Alguien se lo quiere perder? Yo no.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS
ACCIÓN

Monos con truco



@ Me gustaría que me dijeseis algún truco para «El Planeta de los Simios», pues me estoy volviendo loco buscando y no encuentro nada. Gracias.

Fermi y Grego

Ahí van unos cuantos. Entra en el menú principal e introduce los siguientes nombres: "apesaremyfriends" (te hace invencible), "fastdunk" (corres como una gacela), "crap more on limet" (te convierte en simio). El último tiene su gracia.

F1 2001
VELOCIDAD

Actualización

@ Estoy enganchado a este simulador de EA Sports, y ahora que acabo de terminar mi temporada particular me gustaría actualizar la base de datos a la temporada 2002, ¿existe algún parche o actualización?

Javier Alacuas

Existen muchos editores para cambiar los nombres, escuderías y texturas en los monoplazas, pero no te compliques y descárgate el parche completo de actualización, que puedes encontrar en www.multiplayer.it/files. Nosotros ya lo hemos probado y funciona a la perfección.

F1 RACING CHAMPIONSHIP
VELOCIDAD

Parche



@ Me gustaría saber cuando va a salir algún parche para «F1 Racing Championship», ya que los coches controlados por el ordenador no te detectan y se empotran siempre contra ti hagas lo que hagas.

David González

No eres el primero que nos pregunta acerca de uno de los errores más flagrantes del género y mucho nos tememos que puedes irte olvidando de un parche que lo solucione. En los primeros meses tras el lanzamiento del juego, la propia UbiSoft pidió disculpas por el fallo y comunicó que el equipo de desarrollo estaba trabajando en la solución, pero ha pasado más de un año y no se ha vuelto a saber nada.

FIFA 2002
DEPORTIVO

Entrenador simultáneo



@ Cuando quiero hacer cambios en la dirección del equipo aparece el siguiente mensaje: "primero debes dejar un equipo antes de poder dirigir a otro" y no me deja efectuar los cambios. ¿Hay alguna forma de corregirlo?

Jordi Villanueva

Cuando creas una competición puedes elegir controlar a varios equipos y, por lo tanto, podrás acceder a la edición de tácticas. Pero si entras en una competición oficial del juego, en la que sólo puedes escoger un equipo, la única forma de efectuar cambios en los demás es entrar en el partido, abrir el menú de opciones, seleccionar "elegir lado" y cambiar el dispositivo de control al otro equipo. No se puede hacer de otra manera.

FLIGHT SIMULATOR 2002
SIMULADOR

Nuevos aviones

@ ¿Sabéis donde puedo encontrar aviones para «Flight Simulator 2002» que sean de calidad? Es que los últimos que conseguí eran una birria y no tenían ni partes móviles ni nada. Gracias

Adrián

Por suerte la red está llena de lugares donde conseguir buenos aviones para «Flight Simulator». Hay un buen sitio, una página llamada Surclaro que se actualiza diariamente y que cuenta con algunos diseños excelentes. La dirección es: www.surclaro.com.

GABRIEL KNIGHT IV
AVENTURA

¿Futuro éxito?

@ ¿Quería saber cuándo saldrá, si es que sale alguna vez, «Gabriel Knight IV»?

Allan Cascante



A debate

¿Cuáles son los elementos necesarios para hacer un buen juego de rol?



Una vez más, nuestra comunidad rolera ha participado de forma entusiasta en el debate del mes, y la verdad es que hay opiniones para todos los gustos. Son Goku, por correo electrónico, opina que "para mí lo más importante es la historia. Cuando un juego de rol tiene buena historia, todo lo demás es accesorio, porque te engancha y sigues adelante para ver qué pasa a continuación." Miguel Carmona es de la misma opinión que Son Goku, pero matiza: "para que la historia sea buena, es fundamental que se hayan currado un mundo que sea creible, con muchos detalles y personajes. En «Baldur's Gate» el mundo que te rodea es la repera". Judas (también por correo electrónico) se inclina por una postura más tecnocrática: "los gráficos son muy importantes", afirma, "si un juego tiene malos gráficos, ya de entrada ni me planteo comprarlo. Me tiene que entrar por los ojos". Grihander, por el contrario, nos comenta lo importante que son para él los personajes: "El protagonista de «Final Fantasy VIII» me caía mal, y fui incapaz de disfrutar del juego. En cambio, con «Grandia 2» no he parado hasta terminármelo porque los personajes me importaban y quería conseguir un final feliz para ellos". Por último, cerramos el debate con las prudentes observaciones de Jose Martín: "todo tiene su importancia, no se puede valorar ningún juego por sus elementos individuales. Lo importante en un juego de rol es que te lo pases bien con él y que quedes satisfecho. En mi caso, unas veces me impresiona más la tecnología y otras la historia. Cada caso es diferente." Amén a eso, José, y gracias a todos por participar.

Para el mes que viene, os proponemos el siguiente tema de debate: ¿Debería dar Electronic Arts un respiro a la saga «Command & Conquer»?

En palabras de Jane Jensen, su creadora: "Cuando Sierra quiera". Jensen ha manifestado en numerosas ocasiones que ya ha creado el argumento de la cuarta y la quinta parte de la saga del Cazador de Sombras, y está a la espera de que Sierra le asigne un presupuesto. Algo que, de momento, no entra los planes de la compañía...

GRAND PRIX 3

VELOCIDAD

Multijugador



@ Aunque tengo todos los protocolos para jugar partidas multijugador a través de Internet, cuando lanzo una partida no empieza nunca o, al menos, nadie se conecta. ¿Dónde puede estar el error?

Arturo Abadía

Lo que necesitas es instalar el parche versión 1.13, que puedes descargar: grandprixgames.com

JOYSTICK

HARDWARE

Thrustmaster

@ Me he dado cuenta de que en la revista hablais muy bien de los joystick de Thrustmaster y en ocasiones he estado a punto de hacerme con uno pero su alto precio me ha desanimado. Bueno, eso y que junto a la palanca de control típica se puede encontrar otro dispositivo que no sé para que sirve.

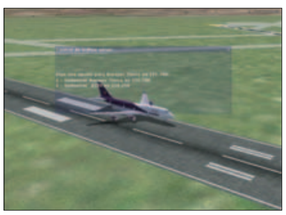
Carlos Gimeno

La marca Thrustmaster goza de una reputación bien merecida por la calidad de sus productos. El dispositivo que comentas no es otra cosa que la palanca que controla en un avión real la salida de gases, es decir, la potencia. Además incorpora varios botones programables que pueden descargar de trabajo al teclado de tu ordenador. En cuanto al precio ya sabes que la calidad se paga y hay que mirar la compra como una inversión a muy largo plazo.

LINKS LS 2003

DEPORTIVO

Recomendación



@ Estoy pensando en comprar un simulador de golf, pero antes de decidirme me gustaría saber si el próximo «Links LS 2003» tendrá opciones multijugador y un interfaz de swing con movimiento del ratón, como el que tenía «Tiger Woods PGA Tour». ¿Qué podéis decirme?

Javier Merino

Microsoft ya ha anunciado que «Links LS 2003» tendrá las más completas opciones multijugador en la historia del género, pero por el contrario, no van a integrar un control de swing mediante el desplazamiento del ratón, sistema que sí está presente en «Tiger Woods PGA Tour 2002». La elección no es fácil.

LORD OF THE RINGS

ACCIÓN

Impaciencia

@ Quería saber cuando saldrá el juego de «El Señor de los Anillos», así como proponeros que hagáis un reportaje sobre el mismo.

Adrián Raga

De momento poco se sabe de este juego, excepto que representará con gran fidelidad las batallas entre orcos y humanos, conservando además el componente estratégico–aventurero. De todos modos, da por sentado que cubriremos el juego como se merece cuando su lanzamiento esté más cercano (aún faltan unos meses).



LOS SIMS

ESTRATEGIA

Matar sims

@ ¿Es verdad que se puede hacer eso? Y si es así, ¿cómo? Yo no hago más que pensarlo y no se me ocurre la manera de matar a un sims.

Antinoo

Pues hay muchas formas. Una de ellas es encerrar a un sim en una habitación sin puertas, o también en una piscina sin escaleras para salir...



“Mi novio se arrepiente de aficionarme a la estrategia: le molesta que pase más tiempo en campaña que con él”

Lydia Fernández (Torrelavega)

LA ESPONTÁNEA

Locos del volante



Warrior

Cuidado, PC a 350 km/h

La ansiada revitalización de los juegos de velocidad viene de la mano de dos joyas como «F1 2002» y «Moto GP», pero puestos a pensar en ello, no nos debe extrañar que tengamos que poner a punto el volante y los pedales, porque no cabe duda que el PC sigue siendo la mejor plataforma para los juegos de coches. La prueba más irrefutable de esta afirmación se obtiene al comparar las distintas versiones de «F1 2002», que se publican para PC, Xbox, PS2 y GameCube. Todas ellas son audiovisualmente alucinantes, pero la mayor resolución de la versión PC, junto al uso de múltiples capas de texturas y el sombreado por píxel, consiguen que sólo la versión Xbox, penalizada por la inferior resolución, se acerque al tremendo impacto visual que podemos experimentar en un compatible equipado con un hardware de última generación. Así que de momento, pilotos míos, no podemos quejarnos. Tenemos la mejor plataforma para disfrutar de nuestro género favorito.

Hace **10** años



En nuestro número 51, abríamos la portada con la imagen de uno de esos héroes que nunca mueren, y que además de en el cine, ha dejado huella en el mundo de los videojuegos. Indiana Jones y su "misterio de la Atlántida" era la continuación de una de las mejores aventuras de todos los tiempos: «Indiana Jones y la Última Cruzada». La nueva entrega de la saga (hasta la fecha, la última), tenía un argumento totalmente inédito, unos gráficos de lujo y unos puzzles de los de toma pan y moja. La historia era tan buena que incluso se rumoreó sobre la posibilidad de que siriviera de base para una nueva entrega cinematográfica del héroe del látigo y el sombrero. Al final, el propio Lucas confirmó a Micromanía que no tenía en mente seguir con la saga, de momento. (Qué casualidad que ahora se vuelva a hablar de "Indiana Jones IV"). Además, hablábamos de «SimAnt», un juego basado en la fascinante vida de las hormigas. Ofrecíamos las previews de títulos tan esperados como «Eternam», «Premiere» y «Eco Quest». Y nos despedíamos con un reportaje sobre los avances de la realidad virtual aplicada en películas como "Teh Lawnmower Man". No ha llovido.

El juego del mes

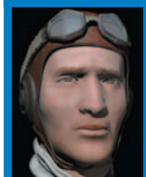


Elige de entre todos los juegos comentados en la sección Reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y mándanos tu voto al buzón de la Comunidad.

Vuestros votos del mes pasado han sido bastante claros, y le han otorgado los galones de mejor juego a «Dungeon Siege».

En la redacción de Micromanía, este mes, queremos destacar, cómo no, a «Warcraft III». Nos ha encantado.

Planeta virtual



Comandante Harris

El papel de la simulación

Llamadme nostálgico o antiguo o lo que queráis, pero cuando aparece un nuevo simulador en el mercado sigo echando de menos ese gran "tocho" de papel que siempre acompañaba al software. Ya sé que casi nadie se lo leía entero pero esas explicaciones de las maniobras aéreas, esa enciclopedia de aviones, armas y vehículos... Parece una incongruencia, pero en plena era de la información virtual echo de menos los "libros de Microprose". Parece que ya todos sabemos tanto que no necesitamos esas instrucciones dilatadas ni esas interesantes ilustraciones. El precio del papel presiona por un lado, los traductores por otro. Las compañías y sus balances económicos están acabando con un género literario tan respetable como las instrucciones de los simuladores y en plena feria del libro yo lo tengo claro: a cambio de mis euros quiero un manual gordo, como los de antes.

LOS SECRETOS DE ALAMUT

AVENTURA

El enigma de las llaves



Con mucho sufrimiento, he conseguido llegar al monasterio de Santa Catalina, en el juego «Los Secretos de Alamut». He abierto la tumba y cogido las llaves de cobre, hierro y hueso, pero me falta la de oro. ¿Dónde está?

Ignacio Herrero

Para coger la llave de oro examina el sol y presiona los números romanos VI, X, IX, XI y IV, sin cambiar el orden; de una de las puntas emergerá el ansiado lavín. Coloca la llave de oro en la cerradura superior izquierda, la de hierro en la inferior izquierda, la de cobre en la superior derecha, y la de hueso en la inferior derecha. Se unirán formando un único objeto que te servirá para acceder a la capilla.

MEDAL OF HONOR

ACCIÓN

¿Incompatible con Riva TNT2?

Quiero adquirir el juego «Medal of Honor: Allied Assault» pero mi tarjeta gráfica es una Riva TNT2 modelo 64, y he oído que hay algún tipo de incompatibilidad que impide su ejecución. ¿Es cierto? En caso afirmativo, aconsejadme una buena aceleradora.

A.C.P.

Con la tarjeta que tienes está claro que el juego no "volará", pero aún así debería funcionarte sin problemas. Eso sí, te recomiendo que si tienes instalado el sistema desde hace ya tiempo, descargues los últimos drivers "Detonator" de la página de nVidia, así como el último parche para el juego. Por otro lado, si decides cambiar tu tarjeta, cualquiera de la gama GeForce 3 es una buena opción, ya que empiezan a ser asequibles.

MEMORIA FANTASMA

HARDWARE

¿Desaprovechada?

Os escribo porque he oído decir que Windows 95, 98 y Me usan solamente 128 MB de memoria. Así pues, si esto es cierto; ¿no hay ningún juego o programa que pueda usar los 192 MB enteros de que dispongo en mi ordenador personal? Muchas gracias.

Sergio Sierra

Esto que comentas es un bulo, puesto que aunque es cierto que los Windows anteriores al XP no realizaban una gestión de memoria muy eficaz, sí utilizaban la parte requerida por los programas. Así, si necesitas ejecutar «Everquest» y este te pide 256 MB, te aseguro que aprovechará al máximo tu memoria.

MEMORIA RAM

HARDWARE

DDR o RDRAM

Quisiera comentarles que en el apartado de las tecnomanías titulado "PC a la última" sitúan a la memoria DDR como la más moderna, ¿no creen que sería más lógico mencionar la memoria RIMM (RDRAM) a 800 MHz?

Nano

Si bien la memoria RDRAM (RamBus) en módulos RIMM puede alcanzar los 800 MHz, habrás leído que la tecnología RamBus ha ocasionado múltiples problemas de compatibilidad y en varias pruebas efectuadas por expertos en la materia, apenas ha obtenido mejores resultados que la memoria DDR. Por ello la memoria RAM con tecnología de doble ciclo de transferencia (DDR) se perfila como la más idónea en la actualidad, y ya alcanza los 400 MHz. No obstante, la memoria RDRAM empieza a bajar de precio y algunos fabricantes de placas base anuncian el soporte para ella.

NBA LIVE 2001

DEPORTIVO

Problemas de la primera versión



Aunque en el menú de opciones deshabilito la opción gráfica de visualizar los indicadores de cansancio y posesión, ambos siguen apareciendo tanto en los partidos como en los enfrentamientos uno contra uno y me vuelve un poco loco. ¿Cómo se puede corregir este problema?

Santiago Gil

Tienes que actualizar el programa mediante la utilidad "actualizar" que encontrarás en el menú en cascada del directorio del juego desde el menú inicio-programas. Si pulsas ahí, el programa te llevará a la web para descargar el parche que corrige ese error. Son pequeños problemas que tenía la primera versión de este sensacional juego.

¿Te ha tocado?



A continuación publicamos al afortunado ganador del PC Packard Bell, con una placa Athlon XP 1800+, 256 MB de RAM, 80 GB de disco duro, Lector DVD, Lector-grabador CD-RW, Tarjeta gráfica nVidia MX400 de 64 MB, altavoces Tempest, webcam, puerto firewire IEEE y monitor CRT de 17 pulgadas.

Fernando Ruenes Anievas

Santander (Cantabria)

La Web del mes

www.freedomforce.com



A pesar de no ser su página oficial, probablemente esta sea la página que más contenido ofrece para el juego de rol y superhéroes de Irrational Games, «Freedom Force», que tiene totalmente revolucionada la red. En ella puedes encontrar, ademas de todas las noticias y rumores referentes al juego, una enorme biblioteca con más de 1.500 skins de personajes creados por aficionados de todo el mundo. Tambien dispone de todos los parches, editores, y mods aparecidos hasta la fecha, así como de una fantastica seccion de links que contiene los enlaces a las mejores paginas de este juego. De entre los links, recomendamos Freedomfortress. Una web en la que un aficionado ha creado los perfiles de un buen número de héroes, siguiendo un criterio que los compensa a todos.

OPENGL
HARDWARE

Jugar en Windows XP

@ Me han comentado que en Windows XP no funciona OpenGL, y tras instalarlo mi tarjeta Voodoo 5 sólo funciona con Direct3D y Glide, ningún juego bajo OpenGL como «Return to Castle Wolfenstein» arranca de forma correcta. ¿Tengo que desinstalar Windows XP y volver a poner el Windows 98 SE?

Rafael

No sabemos quién ha podido decirte que OpenGL no funciona en WindowsXP, pero es completamente falso. De hecho, «Return to Castle Wolfenstein» va mucho más rápido bajo Windows XP que en Windows 98 SE. Tu problema reside en la tarjeta gráfica, y es que toda la tecnología Voodoo está dando numerosos problemas bajo Windows XP, por la falta de soporte por parte de la nVidia. Esto suele suceder cuando nuestra versión del juego no corresponde con la que se usa actualmente. En ese caso conviene ir a la web de la distribuidora para buscar parches actualizados. Si el error persiste te recomiendo que verifiques que no tienes ningún software de "fire-wall" o "router" de red que te esté cortando la salida. Esto también es aplicable a muchos otros juegos.

OPERATION FLASHPOINT
ACCIÓN

No se conecta

@ Tengo un problema: No consigo jugar en la red. Siempre me quedo "colgado" en el último paso a punto de conectar con el grupo de juego.

Carlos Gallardo

PC FUTBOL
DEPORTIVO

¿Volverá?



@ Tras la desaparición de Dinamic Multimedia se rumoreó que otra empresa podría comprar los derechos de la serie «PC Fútbol» para sacar nuevas versiones al mercado, ¿es eso cierto?

David Dorado Figuerola

Por el momento no deja de ser un rumor lanzado por los aficionados a esta serie, que ansían su renacimiento. Si quieres mantenerte informado te recomendamos que visites la página www.pcfutbolsite.com, donde ya te puedes apuntar a la lista de peticiones para que salgan nuevos «PC Fútbol». En esta misma página puedes descargarte la extensión «PC Fútbol 2001» creada por los responsables de esta web, donde también encontrarás foros, noticias, utilidades, etc.

PIZZA SYNDICATE
ESTRATEGIA

Trucos

✉ ¿Cuáles son los códigos para ser el rey de la pizza? Estoy atascada y no sé qué hacer. ¡Ayudadme!

Anna Berenguer

Para que los miembros ejecutivos de tu banda hagan trabajos impecables tienes que partir desde cero. Contrata un atracador y mantén pulsado el botón "dar un castigo" (punish) hasta que la barra esté tan recargada que no descienda. Equipa a tu chico con un arma automática y asalta un banco. Esto mismo lo puedes hacer con el resto de tu equipo, salvo con el "Padrino".

R. TO CASTLE WOLFENSTEIN
ACCIÓN

Dudas bélicas

✉ Me gustaría saber cómo se mata al primer jefe de «Wolfenstein» (es ese que que te lanza fantasmas). He hecho de todo, he probado incluso a ponerle dinamita pero no se muere.

Alonso

Para matar al primer monstruo, utiliza las columnas a modo de protección, evitando que te alcancen los fantasmitas, y luego rodea al monstruo constantemente evitando que se te acerque. Con un poco de maña le vencerás enseguida.

¿QUIERES TRABAJAR EN MICROMANÍA?

Si sabes un montón sobre videojuegos y escribir siempre se te ha dado bien, esta es la oportunidad que estabas esperando.
Escribe una review sobre el juego que prefieras, y mándala a micromania@micromania.es

*No olvides incluir tus datos personales: edad, nombre y apellidos, dirección postal, teléfono, etc...

Carrusel deportivo



A. Barkley

Se acabó la temporada

Tras la fiebre del mundial de fútbol de Corea y Japón, y sin olimpiadas a la vista, desde esta tribuna del género no cabe otra actitud que la espera hasta la próxima temporada, en la que las series de EA Sports volverán a marcar el paso. La conclusión de esta temporada es muy satisfactoria por la calidad de los títulos, con especial relevancia en el hecho de que por fin la serie «FIFA» ha convencido a todos, mientras que «Virtua Tennis» ha supuesto la culminación de un sueño. Y el futuro no puede ser más esperanzador, parece que las productoras ya se han percatado del potencial de los juegos deportivos en PCs, sobre todo en su faceta online.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkimar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ **PÁGINA PARA AFICIONADOS A «REAL WAR».** Os escribo para comunicaros que he creado una página para conocer gente que quiera jugar en red a «Real War». Os rogaría que me ayudaráis a la difusión de mi web. Mi web es www.geocities.com/klanrealwar/klan
Fdo: Trox

■ **WEB ESPAÑOLA DE «HELBREATH»**, para que la comunidad de "helbreros" españoles encuentren todo lo que necesiten sobre este MMORPG. http://www.iespana.es/helspain/

■ **CLAN DE AGE OF EMPIRES II.** Soy miembro del Clan Templario, de «Age of Empires II», y quiero animar a la gente a jugar contra nosotros o a unirse al clan. La web es www.iespana.es/clantemplario.
Fdo: Raidan CT

■ **COMPRO NÚMERO ATRASADO:** Concretamente el número 73 de la segunda época. Mi dirección es: elitroba@hotmail.com

■ **TRADUCCIÓN «CREATURE ISLE».** Es únicamente una traducción de los textos del juego, no de las voces, pero creo que será de gran ayuda para todos aquellos que no dominen la lengua de Shakespeare. La direccion es la siguiente:
http://usuarios.lycos.es/un2/islacriaturas

■ **WEB DEDICADA A «DIABLO II».** Me llamo Yosshio y soy un veterano jugador de «Diablo II» en Battle.net, os escribo para comentar que tengo una web personal dedicada a «Diablo II», donde se pueden encontrar guías para hacer los pj perfectos, entre otras cosas. Dirección: http://es.geocities.com/mispcjuegos/diablo2.htm

■ **VENDO MI COLECCIÓN DE MICROMANIA,** números del 1 al 80 de la segunda época. Soy fan de la revista, pero los nuevos ejemplares piden su sitio y he decidido deshacerme de esos números antiguos. Me llamo Alfonso Bastidas y mi mail es: jeridamigo@hotmail.com

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 89

1. B. La granada ha engordado. **2. C.** Freedom Force. **3. B.** Kobe Bryant, Horace Grant, Derek Harper. **4.1.A, 2.C,3.D.5.C.** El gordito… **6.1** (vagoneta), **2** (diálogos), **3** (Bespin), **4** (Sunstorm).

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre________ Apellidos____________________
Edad____ Dirección ____________________________
Ciudad y Provincia _____________________________
Código Postal ___________ Teléfono de contacto ________

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 90

Computer Hoy Juegos

Todos los juegos de "La Guerra de las Galaxias"

Aprovechando el vendaval del Episodio II de "La Guerra de las Galaxias", LucasArts se ha empeñado en recordarnos, a golpe de lanzamientos, quién es quién en la famosa saga galáctica. Y en «Jedi Outcast», nuestro juego del mes, nos queda bien claro quiénes son los buenos, los malos y el Reverso Tenebroso en un desarrollo de acción 3D realmente bueno. Encima PS2 estrena aventura, la décima, de la saga «Final Fantasy» El plato fuerte llega con «Roland Garros 2001», nuestro juego completo original. Y todo… ¡¡por sólo 2,99 euros!!



Play Manía

se sube por las paredes

PlayManía dedica a Spider-Man no sólo la portada, sino también el principio de una guía y la novedad del mes. Aunque también comentan juegos del calibre de «V-Rally 3» o «ISS2». En nuestro reportaje especial, este mes, hablamos de los 20 mejores juegos que se presentaron en el E3, la feria del videojuego más importante del mundo, que se ha celebrado recientemente en Los Angeles. Y en nuestras guías coleccionables, una completa guía de movimientos de todos los personajes de «Virtua Fighter 4», para que la puedas archivar en la caja de tu juego y domines a la perfección este sensacional juego de lucha. Y todo por sólo 2,75 euros. Si quieres tener entretenimiento para todo el verano, corre a tu quiosco antes de que se agote.



Nintendo Acción

Los superhéroes golpean fuerte en Nintendo Acción

Spiderman protagoniza una de las mejores novedades para GameCube que analizan en la revista este mes. Pero no es el único superhéroe que campa por Nintendo Acción. Los jedi de Star Wars muestran los nuevos episodios que pronto verán la luz, y el inconfundible Turok enseña sus mejores armas (y también las pantallas de su nuevo juego en CUBE). Otro héroe de postín, que se asoma a las páginas de la revista. Luigi, alucina con la guía completa de su aventura que destripan con todo lujo de detalles. Además, en el número 24 de Revista Pokémon, que se regala con Nintendo Acción, descubren las claves para arrasar en la Torre de Batalla del sensacional Pokémon Cristal.



Hobby Consolas

El Señor de los Anillos llega a las consolas

Aragorn, Frodo y compañía van a protagonizar un sensacional juego de acción para PS2 creado por Electronic Arts del que Hobby Consolas te lo cuenta todo en un amplio reportaje exclusivo con espectaculares pantallas. ¡Sólo lo encontrarás aquí! La feria más importante del mundo del videjuego, el E3, acaba de terminar y en ella se han presentado todos los grandes títulos que veremos de aquí a Navidades. Hobby Consolas ha hecho un gigantesco despliegue de medios para ofrecerte en 25 páginas la mejor información de todos los juegos que se vieron en Los Ángeles. ¡Sé el primero en descubrirlos! Los juegos del hombre-araña para GameCube, PS2 y Xbox ocultan muchos más secretos de lo que parece , y aquí te los explican todos, incluidos los tres niveles secretos de Xbox. Si andas buscando la mejor información de todas las consolas, esta es tu revista.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.



DVD´s compatibles al 100%

Ahora que las regrabadoras de DVD empiezan a ser asequibles, Philips pone en el mercado el modelo DVDRW208K, que graba y regraba discos versátiles digitales a 2.5X, mientras que sus prestaciones con CD´s son de 12X en grabación y 10X en regrabación.

▶**Philips DVDRW208K**
▶Precio: **460 euros** *(76.538 ptas)*
▶Más información: **Philips (902 11 33 84) www.philips.es**

Locos por la TV

Casio ha presentado su nueva gama de televisores portátiles, en la que destaca el modelo EV-570, con una pantalla antirreflectante de cristal líquido de 6,26 cm de diagonal con tecnología Active TFT Matrix capaz de ofrecer una resolución de 61.380 píxeles. La calidad de la imagen no tiene precedentes en la televisión portátil y dispone de conexión de audio/vídeo para recibir las imágenes de un PC o de una cámara de vídeo.

▶**Casio EV-570**
▶**Precio: 208,27 euros** *(34.653 Ptas)*
▶**Más información: Casio http://world.casio.com/euro_es**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

▶Procesador: **Intel Pentium 4 2533 Mhz**
▶Placa base: **Intel Chipset 845E 533 MHz FSB**
▶RAM: **1024 MB DDR a 400 Mhz**
▶Lector DVD: **Memorex MAXX 16X48**
▶Grabadora: **Pioneer DVR-A04**
▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, 16/9)**
▶Tarjeta gráfica: **GeForce4 Titanium 4600**
▶Tarjeta de sonido: **Sound Blaster Audigy Platinum EX**
▶Altavoces: **Cambridge SoundWorks Megaworks 510D**
▶Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
▶Tarjeta de red: **3Com 3CSOHO100-TX**
▶Disco duro: **Fujitsu MAN3367MP**
▶Ratón: **Logitech Cordless Desktop Optical**
▶Teclado: **Logitech Cordless Presenter**
▶Volante: **Logitech Momo Force**
▶Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

Imagen perfectamente plana

Dotado de la tecnología de tubo plano que consigue que el tamaño estándar de 17 pulgadas tenga un área visible de 16, este avanzado monitor de Daewoo de matriz negra de alta densidad, con tamaño del punto 0.24 mm, cumple la exigente normativa TCO 99 de emisiones, sin olvidar la pantalla antiestática que elimina los brillos..

▶**Daewoo F7S765T9**
▶Precio: **229,37 euros** *(38.164 Ptas)*
▶Más información: **Daewoo (93 262 30 30) www.daewoo.es**





En la frontera Titanium

Este modelo MX460 exprime al máximo la potencia del procesador NV17, con 300 MHz de velocidad y 64 MB de memoria .

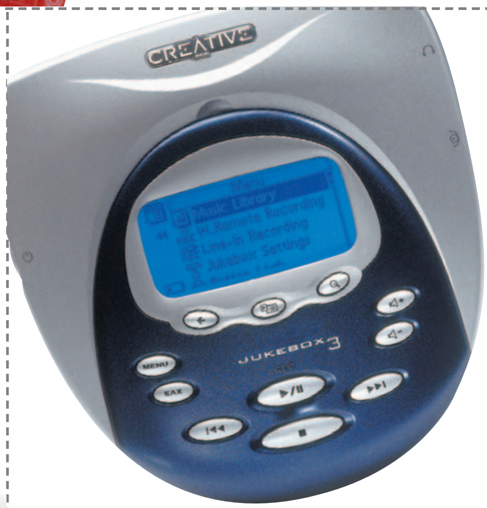
▶**Creative 3DBlaster 4 MX460**
▶Precio: **154 euros** *(25.623 Ptas)*
▶Más información: **Creative**
http://es.europe.creative.com

Disco duro sin fronteras

Iomega siempre ha destacado en el segmento de los dispositivos de almacenamiento externos, pero con esta unidad de disco duro externa de 80 Gigas se coloca en la vanguardia de este sector. Se conecta por USB 2.0, su motor gira a 7.200 rpm, y es compatible con PC y Mac.

▶**Iomega HDD External 80 GB**
▶Precio: **300,60 euros** *(50.016 Ptas)*
▶Más información: **Iomega (91 749 64 59)**
www.iomega.com





800 CD's en el bolsillo

Tiene un tercio del tamaño del Jukebox original, lo que no impide que integre un disco duro de 20 GB. Con una relación señal-ruido de 98dB y una frecuencia de respuesta de 20Hz-20kHz, su calidad de sonido es excepcional.

▶**Creative Jukebox 3**
▶Precio: **529 euros** *(88.018 ptas)*
▶Más información: **Creative**
http://es.europe.creative.com

Prestaciones de infarto

La gama EQUINOX de Jump, con el Athlon XP 2000+ y el chipset VIA KT333 como plataforma base, anuncia unas características tan impresionantes como dos discos duros en configuración RAID Ultra/ATA133 de 40 GB y memoria DDR PC2100.

▶**Jump Equinox**
▶Precio: **A partir de 1400 euros** *(232.940 Ptas)*
▶Más información: **Jump (902 23 95 94)**
www.jump.es



Micromanía recomienda



Si buscas el arma definitiva **en juegos de acción y estrategia**, Thrustmaster pone a tu disposición el **Tactical Board**, dispositivo creado para que el control de juegos en estos géneros sea asombrosamente intuitivos y con una ejecución de acciones mucho más rápida que con teclado y ratón. La zona "Acción" tiene un total de 13 botones, mientras que la zona "Pulgar" tiene 7 botones, rota 30 grados y se desliza verticalmente. La zona de "Órdenes" tiene **22 botones para disponer de teclas directas** para acciones en juegos de rol o estrategia. El software "TeamSound" ayudará a los jugadores a **comunicarse por voz** y "Game Commander 2" permite dar órdenes de voz a las tropas. Y sólo cuesta 89,90 euros (14.958 ptas).



Para los que sienten auténtica pasión por los **juegos de velocidad** y no tengan límites económicos a la hora de adquirir un **dispositivo de control profesional,** en la página www.thomas-superwheel.com puede echar un vistazo a los conjuntos de **volante y pedales más impresionantes que hemos visto** por tecnología, prestaciones, precisión y robustez. Hay muchos modelos, con precios que van desde los 240 euros *(39.932 ptas)* a los 1100 euros *(183.025 ptas)*, pero todos destacan por su construcción artesanal, en la que se emplean potenciómetros y otros elementos de la máxima calidad.

Para los que sientan la necesidad de vivir **cualquier juego con el máximo grado de virtualidad**, eBidimensional ha creado las gafas "E-D", que gracias a su revolucionaria tecnología de procesamiento óptico, **transforman la imagen del monitor en una imagen estereoscópica** con dos perspectivas, que es cómo realmente ven el mundo nuestros ojos. La compatibilidad con la tecnología Nvidia 3D Stereo es total, con un resultado infinitamente superior a las conocidas ELSA 3D Revelator. Podéis averiguar mucho más sobre ellas y cómo comprarlas por 72 euros *(11.980 ptas)* en la dirección www.edimensional.com.

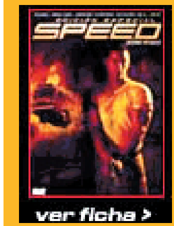


Los fanáticos de la **aceleración 3D** deben saber que el procesador Radeon 8500 de ATI sigue recibiendo un amplio soporte por parte de las compañías desarrolladoras de software de entretenimiento de todo el mundo, y que ya hay más de 25 títulos anunciados que emplearán las tecnologías "Smartshader", "Smoothvision" y "Truform". Una buena noticia para todos los afortunados poseedores de esta extraordinaria tarjeta gráfica.



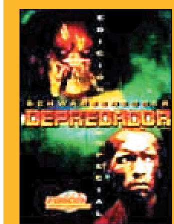
Estrenos DVD

SPEED



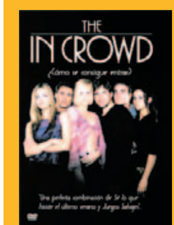
Un duro bueno sin grandes capacidades para la gesticulación facial (Keanu Reeves), una bobalicona puritana con cara de niña buena (Sandra Bullock), un malo genial (Denis Hopper) y un autobús protagonizaron la trepidante "Speed", una película donde la "profundidad" del argumento no era una excusa para conceder al espectador un momento de respiro entre escena de acción y escena de acción (a cual más espectacular).
Ahora llega una versión especial en doble DVD para el gozo completo de los amantes de los efectos especiales. Escenas desechadas, storyboards, curiosidades, el duro curro de los especialistas, comentarios del director Jan de Bont... Dicho de otra manera, el clásico "cómo se hizo" bajo múltiples ángulos y perspectivas para que el numeroso club de fans de "Speed" recuerde que antes de la secuela hubo un original que debiera estudiarse en las facultades como ejemplo del mejor cine de acción en estado puro.

DEPREDADOR



Nunca un papel le vino tan cuadrado a Schwarzenegger como en "Depredador" (al menos si pensamos en películas que puedan ser consideradas como tales), aunque es necesario reconocer que la gran estrella del largometraje era ese misterioso ser que en la selva latinoamericana iba acabando, uno a uno, con los comandos de una patrulla americana de soldados.
La versión especial en DVD de "Depredador" incluye dos discos con un juego, escenas eliminadas, tomas falsas, comentarios de sus protagonistas, información sobre el terrible ser que da título al filme, explicaciones sobre los efectos especiales... Todo muy espectacular, muy trepidante y muy animal, ideal para hacer desistir al más osado de pasar sus próximas vacaciones en las selvas amazónicas.

THE IN CROWD



En "The In Crowd", disponible en DVD, se conjugan muchos de los elementos más tradicionales, clásicos y efectivos del cine de terror de todos los tiempos. Una prota en el papel de "sola ante el peligro", unos cuantos secretos, un puñado de guapos y guapas, la muerte acechando en la esquina, tensión y sustos sabiamente repartidos... Para ver "The In Crowd" conviene apagar las luces del salón y olvidarse de las palomitas (acabarán en el suelo y luego habrá que limpiarlo). La chica acaba de salir del psiquiátrico, y la pandilla de chicos ricos con los que se relaciona tienen muchas cosas que ocultar; están dispuestos a hacer cualquier cosa para conseguirlo...

Altavoces multicanal de prestigio

Esta solución de sonido para compatibles, compuesta por cinco altavoces satélites y un subwoofer de atractivo diseño con acabado metálico tiene una potencia total de 45W (RMS), con una respuesta de frecuencia de 35Hz-18kHz.

▶**Altec Lansing model 251**
▶Precio: **140 euros** *(23.294 ptas)*
▶Más información: **Altec Lansing**
www.alteclansing.com





Un Pentium 4 trotamundos

Airis quiere poner al alcance de todos los procesadores Intel Pentium 4 Mobile a 1.8 GHz con su modelo Hércules, que con diferentes configuraciones adaptables, integra 128 MB de memoria DDR y tarjeta gráfica S3 ProSavage 64.

▶**Airis Hercules**
▶Precio: **A partir de 1.679 euros** *(279.362 ptas)*
▶Más información: **AIRIS (91 861 05 80)**
www.airis-computer.com

Grabadora DVD de cuarta generación

Pioneer actualiza su legendaria DVR-A03 con un nuevo modelo que incorpora avanzadas funciones como la protección contra buffer vacío para el modo CD y una mayor velocidad de lectura de DVD (6x), gracias a una memoria intermedia de lectura ampliada a 2 MB y a la optimización del modo de transferencia (Ultra ATA/33).

▶**Pioneer DVR-A04**
▶Precio: **579 euros** *(96.337 ptas)*
▶Más información: **Pioneer**
www.pioneer.es





Teclado PDA de máxima utilidad

Los PDA´s siguen triunfando, pero sus afortunados usuarios coinciden en que resulta muy complicado escribir en ellos. Para solucionar esta incomodidad, Logitech ha creado este teclado de aluminio, tan plano como puede soportar un Palm. Sólo pesa 150 gramos y se pliega para facilitar su transporte.

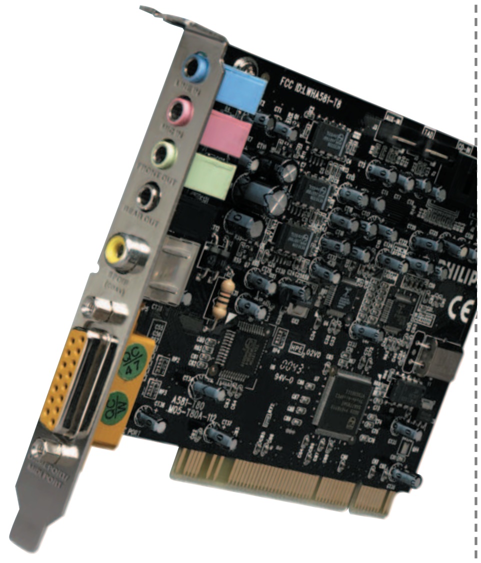
▶**Logitech TypeAway**
▶Precio: **105 euros** *(17.470 ptas)*
▶Más información: **Logitech**
www.logitech.com

Revolución en MP3

Si estabas buscando un reproductor de MP3 que fuera más allá de los convencionalismos, Philips ha creado todo un sistema de alta fidelidad portátil que puede conectarse a Internet mediante el sistema de música online CDDB de fácil navegación gracias a la pantalla LCD de cinco líneas.

▶**Philips Micro Streamium MC-I 200**
▶Precio: **A consultar.**
▶Más información:**Philips (902 11 33 84) www.philips.es**





Alta velocidad en video digital

La tarjeta Cameo 200 DV multiplica la conectividad de nuestro PC, pues integra tres puertos FireWire con una velocidad de transmisión de datos de hasta 400 Mbps, lo último en tecnologías de transferencia, ideal para transmitir los vídeos desde una cámara mini DV. Se incluye la aplicación Cyberlink “PowerDirector 2.0”, para edición digital.

▶**Terratec Cameo 200 DV**
▶Precio: **74,95 euros** *(12.470 Ptas)*
▶Más información: **Terratec (93 861 65 90) www.terratec.net**

Sonido 3D muy asequible

El primer escalón de la gama de tarjetas de sonido de Philips integra el potente DSP Thunderbird Avenger que acelera DirectSound3D.

▶**Philips Rythmic Edge**
▶Precio: **58,30 euros** *(9.700 Ptas)*
▶Más información: **Philips (902 11 33 84) www.philips.es**





Entre el PDA y el portátil

Con un grosor inferior a 2,5 cm y un kilo de peso, el diseño del VIA Tablet PC es simplemente increíble, y sin perder ni un ápice de funcionalidad: Integra los procesadores VIA C3 EBGA y VIA Eden ESP sobre el chipset Apollo Pro266T. Dispone de puertos USB 2.0, IEEE 1394, una ranura PCMCIA, un puerto RJ-45 e infrarrojos. Con el SO Microsoft Windows XP Tablet PC Edition, la interfaz táctil sobre la pantalla de 10,4 p. es una delicia.

▶**VIA Tablet PC**
▶Precio: **A Consultar**
▶Más información: **VIA www.viatech.com**

Panorama musical

HAMLET “HAMLET”



La más reciente entrega discográfica de Hamlet (y van seis) no destaca ni por su título (homónimo) ni por la portada (sencilla a más no poder), pero su escucha a todo trapo garantiza las protestas de los vecinos que han encontrado un nuevo mesías musical en los eurovisivos trinos de los chicos de “Operación Triunfo”. Sonidos metálicos a toda pastilla contra los babosos que salen hasta de debajo de las piedras; atmósferas densas y oscuras contra el triunfalismo dominante; mensajes desde la otra orilla para que alguna neurona del oyente se ponga a caminar... Rock de guitarras y voz agresivas, de ritmos desenfrenados para bailes espasmódicos.

VARIOS “EL CONCIERTO”



A la vejez, viruelas. La llamada “movida madrileña” -ya cuarentona y barriguda por los achaques de la edad-, sigue dando testimonios nostálgicos al respetable. Como homenaje después de veinticinco años a uno de sus locales míticos, “El Penta”, se celebró un concierto que reunió a algunos de sus protagonistas, éstos se intercambiaron las canciones, y por un rato revivieron los dulces años de juventud. El resultado de aquel concierto se ha editado en disco, en el que, como entonces, no importa tanto la calidad de la grabación como su capacidad de comunicar algo al oyente. El fantasma adolescente de nombres como Paraíso, Nacha Pop, Aviador Dro, Clavel y Jazmín, Los Secretos, Siniestro Total y un largo etcétera vuelve a caminar entre nosotros.

HABEAS CORPUS “OTRA VUELTA DE TUERCA”



El título del nuevo disco de Habeas Corpus los dice todo: “Otra vuelta de tuerca”; o, dicho de otra forma y para los no iniciados, sonidos hardcore, con influencias del rap y del metal, acompañados de textos que apelan con rabia panfletera a la reflexión social sobre algunos de los males de este mundo.

Los seguidores del grupo madrileño no se llevarán grandes sorpresas con este disco. Habeas Corpus no hace sino seguir atacando sobre los esquemas conocidos de anteriores canciones de su carrera, pero de una manera más compacta y convincente.

CASKÄRRABIAS “PSICOTROPIA”



Caskärrabias, la banda de los hermanos Lago, ha encontrado un nuevo batería y una nueva compañía dispuesta a editar sus discos; así que, como tenía nuevas canciones, se ha decidido a grabar un nuevo trabajo, titulado “Psicotropia”, que ya se puede encontrar en las tiendas (las nuevas y las viejas).

Los seguidores del rock urbano madrileño de toda la vida (Burning, Rosendo y demás) ya tienen una excusa para aflojarse el bolsillo y aumentar su fonoteca casera.

Índice

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

MOTO GP

Una carrera simple y cronometrada

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Climax**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **01/07/2002**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **66 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 300 MHz**
- RAM: **32 MB**
- HD: **68 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursor Arriba/Abajo: **Acelerar/Frenar** ▶Q: **Mirar atrás** ▶W: **Cambiar Cámara**





El mes pasado en la revista nos hacíamos eco de este título en la sección de previews, y comentábamos que son muchas las cosas que apunta este juego de motos que parece va a acabar con el mito del conocido «GP 500». Ahora tenéis la oportunidad de comprobarlo vosotros mismos. Con esta demo podréis correr una carrera simple o las pruebas cronometradas en el circuito Holandés de Assen. Para ello podréis escoger entre cuatro pilotos de la élite mundial, Roberts JR, Alex Barros, el Japonés Nakano y Goorbergh. También podréis elegir las condiciones meteorológicas de la carrera. **Disco 1.**

ROLAND GARROS 2002

Un partido de exhibición

Otro año más, Cryo interactive no falta a su cita con el torneo de tenis más prestigioso que se juega sobre tierra batida. En esta nueva entrega, las mejoras en el simulador resultan notables. En la demo que os presentamos podréis disfrutar de un partido de exhibición entre dos de los grandes favoritos del torneo, el británico Henman y el croata Grosjean, uno de los tenistas más de moda en el panorama del tenis internacional. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **Carapace**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Lanzamiento: **15/05/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **41 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **70 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Enter: **Liftar**
- Control: **Globo**

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

CYCLING MANAGER 2

Una etapa dirigiendo al Tiscali

La segunda entrega de «Cycling Manager», el original manager de ciclismo de Cyanide, viene pisando fuerte. Con la demo podréis comenzar el tour de Francia por adelantado. En ella tendréis que dirigir a vuestros corredores, como manager del equipo Tiscali, a lo largo de una complicadísima etapa de alta montaña con cinco puertos y las grandes figuras de este deporte, deseando protagonizar unas escapadas. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **Cyanide Studios**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **07/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **45 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 300 MHz**
- RAM: **32 MB** ▶HD: **76 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Dos misiones de un solo jugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Raven Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **06/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **136 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** HD: **200 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Vistas** W/S/A/D: **Movimiento** Botón izq.: **Disparo** C: **Saltar** Enter: **Acción**







Uno de los grandes juegos de acción de los últimos años, ya tiene, a disposición de todos los fans de la saga, su continuación totalmente finalizada. «Soldier of Fortune II» promete ofrecer todo lo que los aficionados a esta saga están deseando: Más misiones de asesinato, infiltración sigilo, rescate. Más violencia explícita que escandalizará a más de uno. Más armas realistas de los auténticos soldados especializados en misiones especiales. Unos enemigos cuta IA les permite llevar a cabo acciones imprevisibles. Y gráficos de gran calidad, gracias a la versión sensiblemente mejorada del motor de «Quake III», que es el que se ha usado para desarrollar este juego.

En la demo de este juego, que os ofrecemos con este número de Micromanía, tendréis la oportunidad de completar los objetivos de dos misiones de la campaña, en las que como soldados de élite, habréis de acabar con cuantos terroristas os salgan al paso. La tarea no es tan sencilla, teniendo en cuenta que en algún caso, las condiciones meteorológicas no acompañan en absoluto. Con o sin lluvia, vuestro objetivo sigue siendo eliminar a los terroristas, que armados hasta los dientes intentarán acabar con vuestra vida y dar al traste con la misión. La demo se encuentra totalmente en inglés, aunque en la versión producida del juego se han traducido al castellano los textos y el manual. **Disco 2**

INDUSTRY GIANT II

Una misión demo y tres tutoriales

Un tycoon ambientado en el mundo de la industria. En la demo se incluye una misión, en la que habréis de empezar dirigiendo una serie de fábricas de alimentos. También tendréis acceso a tres misiones tutorial, para aprender el funcionamiento del juego. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia/Simulador**
- Compañía: **JoWood**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **07/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **42 MB**

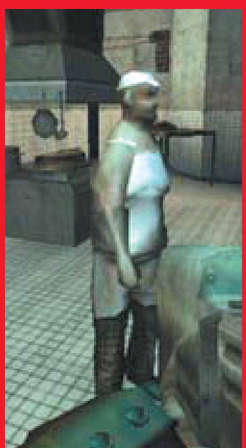
LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** HD: **49 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles**

Previews

Iron Storm
La guerra desde dos ángulos

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **4X Studio**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha de lanzamiento: **21/09/2002**



El escenario en el que se desarrolla «Iron Storm» son las trincheras de una guerra que se ha alargado más de lo esperado por culpa de un tirano con ansias de poder. En el año 1964 los combates se suceden en la Alemania Oriental y sólo tú tienes en tu mano la posibilidad de que se acabe el horror definitivamente. En esta preview se pueden observar las buenas maneras que apunta este juego de acción cuya salida está prevista para después del verano. **Disco 1**

Warcraft III
El retorno de un clásico

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Blizzard Entertaiment**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **05/07/2002**



Es uno de los títulos más esperados de los últimos años, y ya está aquí. Con la idea de que podáis soportar los días que aún faltan para su lanzamiento en las tiendas españolas, hemos incluido un vídeo en el que os podréis recrear con los extraordinarios gráficos y efectos de luz de «Warcraft III». Cuatro poderosas razas están a punto de enfrentarse entre sí, en una guerra sin cuartel. ¿Estabas buscando un juego para el verano? **Disco 1**

THE I OF THE DRAGON
Los inicios de la aventura

A pesar de ser una compañía nueva, Primal Software propone un título con muchísima acción y tintes de rol. El acabado gráfico de este juego es espectacular y de lo mejorcito que podemos ver en la actualidad, y con la demo que se incluye en el CD podréis comprobarlo recorriendo los escenarios del inicio del juego. Al principio de la demo, hay un pequeño tutorial. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/JDR**
▶Compañía: **Primal Software**
▶Distribuidor: **Primal Software**
▶Lanzamiento: **Por determinar**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **184 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 600 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **284 MB**
▶T. gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

NEW WORLD ORDER
Dos misiones multijugador cooperativas

«New World Order» será una de las estrellas de la próxima temporada, algo que podéis confirmar vosotros mismos echando un vistazo a la demo multijugador que incluimos en el CD, en la que podréis disfrutar de un par de escenarios diferentes para ser jugados a través de internet en modo cooperativo. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Termite Games**
▶Distribuidor: **Friendware**
▶Lanzamiento: **15/11/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **233 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 550 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **233 MB**
▶T. gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶ Ratón: **Vistas**
▶Botón izq.: **Disparar** ▶C: **Agacharse**
▶Espacio: **Saltar**

THE SUM OF ALL FEARS
Dos misiones individuales

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Red Storm Enterteiment**
▶Distribuidor: **Ubisoft**
▶Lanzamiento: **15/10/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **82 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 450 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **155 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D: **Movimiento** ▶Botón izq.: **Disparar** ▶Ratón: **Vistas** ▶\: **Cambiar arma** ▶Z: **Recargar**




Los creadores de los clásicos «Rainbow Six» nos traen un nuevo título basado en las operaciones de las fuerzas de élite del gobierno, y en la última película dedicada a Jack Ryan (The Sum of all Fears), a punto de estrenarse en los Estados Unidos. Aunque este juego tiene un componente menos táctico que el de otros programas del mismo estudio, seguro que gustará a los seguidores de Red Storm. En la demo que se incluye en el CD de este mes, podréis disfrutar de dos misiones individuales en las que manejaréis el destino de uno de los soldados de élite que conforman el equipo de rescate. Las misiones están diseñadas sobre el mismo mapa pero tienen objetivos distintoss. **Disco 2**

Especiales



Counter Strike v.1.5
Corrección de bugs

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Valve Software**
▶Distribuidor: **Vivendi Univeral Interactive**
▶Idioma: **Inglés** ▶Fecha de lanzamiento: **06/2002**

Hace apenas un mes, en nuestro CD pudisteis encontrar la versión 1.4 de este conocido mod. Ahora, el equipo responsable se ha puesto manos a la obra en el desarrollo de una nueva versión, la 1.5., que no sólo corrige bugs, sino que además incluyen algunos mapas nuevos en los que jugar nuevas partidas. **Disco 1**



Day of Defeat v.2.0
Muchas novedades y mejoras

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Valve Software**
▶Distribuidor: **Vivendi Univeral Interactive**
▶Idioma: **Inglés** ▶Fecha de lanzamiento: **04/2001**

Otro de los mods de «Half-Life» con más tirón entre los seguidores «Counter-Strike», es «Day of Defeat», un mod basado en la Segunda Guerra Mundial, que apunta muy alto. Las mejoras y novedades que presenta esta versión con respecto a su predecesoras, son numerosas y significativas, así que no dejes de echarle un vistazo. **Disco 1**



Monopoly Tycoon
Tres packs de expansión

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **Deep Red Games**
▶Distribuidor: **Infogrames**
▶Idioma: **Inglés** ▶Fecha de lanzamiento: **11/2001**

El equipo de desarrollo de este juego ha puesto a disposición de todos los fans de este juego, tres packs de expansión. En cada uno de ellos, podréis encontrar dos nuevos escenarios y dos nuevos edificios. Para poder instalarlos, será necesario instalar antes la actualización a la versión 1.3 del juego. **Disco 1**

RACING WORLD KART 2002
Una carrera en Japón

Apadrinado por todo un campeón de la fórmula 1, Michael Schumacher, se presenta este juego de velocidad en el que, se compite a los mandos de un kart profesional. En la demo que presentamos en el CD podréis correr una carrera simple, de campeonato o de clasificación cronometrada a los mandos de una kart, por el complicado circuito de Mitzuma, en la ciudad Japonesa de Kobe. El agarre de estos bólidos es incluso mayor que el de los vehículos comerciales, pero no conviene tentar mucho a la suerte. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Paraworld**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **20 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows /98/ME/2000**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **43 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abjo: **Acelerar/Frenar**
- Cursores izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**
- Control: **Freno de mano**
- Espacio: **Mirar atrás**

HALLOWEEN
Un mapa completo

¿Quién no conoce la noche de Halloween? Terror, máscaras, oscuridad, sustos… Pues este título está ambientado en ese tenebroso mundo. Con un aspecto muy similar al aclamado «Quake», «Halloween» conseguirá ponerte los pelos de punta. Esta demo, que os ofrecemos en nuestro CD, permite jugar uno de los mapas completos del juego. Enfréntate a todos los seres de la oscuridad que se crucen en tu camino. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Jadeware**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **16 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **45 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- Botón dcha.: **Saltar**

Actualizaciones

Nascar Racing 2002
Actualización a la versión 1.1.0.2.

Se han corregido diversos aspectos de jugabilidad además de ofrecer un mejor soporte con tarjetas gráficas de chip S3.

Medal of Honor: Allied Assault
Actualización a la versión 1.11.

Se han corregido diversos aspectos referentes a la IA del juego, además de solucionar la inestabilidad de las partidas en modo multijugador.

Serious Sam: Second Encounter
Actualización a la versión 1.07.

Se ha mejorado el sistema de transmisión de red, aplicando el protocolo UDP. Se ha mejorado la carga del juego con tarjetas Voodoo y con algunos modelos de joystick.

Half-Life
Actualización a la versión 1.1.1.0.

Esta actualización sigue corrigiendo los bugs que se detectan durante el juego. Además se incluye el mod “Ricochet”.

Return to Castle Wolfenstein
Actualización a la versión 1.33.

Se han mejorado diversos aspectos de jugabilidad tanto en partidas individuales como multijugador. Se ha dado una mayor optimización gráfica para las tarjetas de última generación.

Team Factor
Actualización a la versión 1.5.7.

FX no ha hecho pública la lista de mejoras, lo único que ha dejado claro, es que es válido para todas las versiones de los diferentes idiomas.

Sid Meier's Sim Golf
Actualización a la versión 1.03.

Soluciona los problemas detectados en el juego si el personaje escogido era sido un golfista femenino.

Heroes of Might and Magic IV
Actualización a la versión 1.3.

Con esta actualización se han solucionado los problemas del juego una vez finaliza una partida.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1



La Solución
Soldier of Fortune II

¡La guerra es dura, soldado! Pero si lo que quieres es convertirte en una auténtica máquina de combate, aprovecha el entrenamiento a que te sometemos el mes que viene con esta completa guía, donde encontrarás todos los secretos del arte de la guerra.



Review
Neverwinter Nights

El mundo del rol toma nuevos bríos con la aparición de uno de los títulos más deseados del género. Descubre en Micromanía como es «Neverwinter Nights» y todo lo que te puedes esperar de él.



Review
Grand Prix 4

Geoff Crammond ha cumplido su palabra y «Grand Prix 4» ya está aquí. Lo hemos jugado a fondo para contarte cómo es y si todas las expectativas que ha creado están justificadas.



Preview
Project IGI 2

Todo un maestro en el sigilo, el sabotaje y las tácticas de infiltración. En eso quiere convertirte Innerloop con «Project IGI 2». No te pierdas el avance que te hemos preparado de este atractivo título, y entérate antes que nadie de cómo se está llevando a cabo su desarrollo.

NOTA DE LA REDACCÓN:
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad